TU REVISTA DE MANGA

NEKO

31

90 PTAS.

NOTICIAS - TANKOUBON - MULTIMEDIA - EL RINCÓN DEL LECTOR - ANIMANÍA

CAMALEON EDICIONES

ARTE·9

PLANETA MANGA

Hilarión Eslava, 56
28015 Madrid
Tel/Fax: (91) 543 23 43

Doctor Esquerdo, 6
28028 Madrid
Tel/Fax: (91) 402 96 08

Cruz, 37
28012 Madrid
Tel/Fax: (91) 532 47 14

EDITORIAL

Neko 31 (Julio 1997) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a C/ del vent nº41, Bajos, 08031 de Barcelona, o bien enviar un e-mail a camaleon@lix.intercom.es El © correspondiente a la ilustración de portada es: *Dragon Ball, Dr. Slump, Cashman*, © Bird Studio & Shueisha. Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Ainoa Amperio, Anabel Espada, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, Ismael Ferrer, Kaze No Kami, Ana María Meca, Minami, Noriko Oba, Enrique Pilón, Jaime Rodríguez, y Armando Vila. Fotolitos: Dados 2, Pasanau y Zum Color. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-11.991-94. Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores, agradecemos a todos su colaboración.

Primer número veraniego. Pero no será el último. El mes que viene, agosto, no dejaremos de salir a la calle. Eso sí, lo haremos de un modo más modesto, con un número de menos páginas y menos precio. Eso sí, estará cargadito de material jugoso. Para este mes hemos preparado un *Neko* sin avances, pero con bastante chicha. Destacamos el artículo sobre los trabajos de Gosho Aoyama, el creador de *Yaiba*, un autor que en redacción nos vuelve locos y que, además, va a ver publicada en breve alguna de sus obras en nuestro país. También se va a publicar en España *Eat-Man*, un manga verdaderamente curioso que acaba de ver como se realizaba una versión animada en Japón. Para acabar no queremos despedirnos sin convocaros al próximo Salón del Manga de octubre. Falta bastante, pero es importante que no faltemos ninguno para demostrar que es una realidad sólida y que no nos lo quiten ahora que nos habíamos acostumbrado.

La Redacción

GOSHO AOYAMA por Enrique Pilón 15

EAT MAN por Ainoa Amperio 21

EN PREPARACIÓN por Minami 24

HERCULES por Armando Vila 26

DRAGON BALL GT por Armando Vila 28

EL FINAL DE SAILOR MOON por Javier Escajedo 33

+ Partisan, Clover, Shin Shunka Den, Ayashi No Ceres 1 y 2, The Wanderer, Miss 130, Grendizer, El Hazard 2, Video Girl Al.

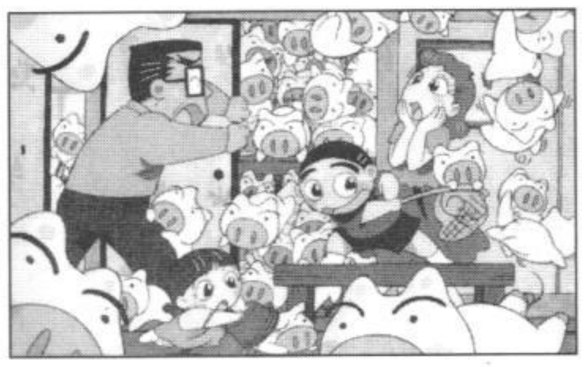
NOTICIAS 4
TANKOUBON ... 9
MANGA 37
TELEVISIÓN 41
VÍDEO 45
CULTURA 47

NOTICIAS

Parece que la noticia de que el próximo **Salón del manga** se celebrará en **Hospitalet** ha recibido una acogida un poco desigual. Hay quien piensa que será un desastre, que le restará un montón de público y que significará el principio del fin. Otros piensan que es diversificar un poco los acontecimientos relacionados con el comic y que en Hospitalet se mantendrá mucho del público anterior y también se generará público nuevo. El tiempo dirá. Por cierto, ¿vosotros que opináis sobre que se celebre en Hospitalet? Para acabar con el Salón hay que decir que el cartel será de **Núria Peris**. La misma Nuria Peris publicará en ese Salón ***El vuelo de Skhum*** y es posible que la segunda y última parte de su primer trabajo, ***Akuma***. Ya veremos.

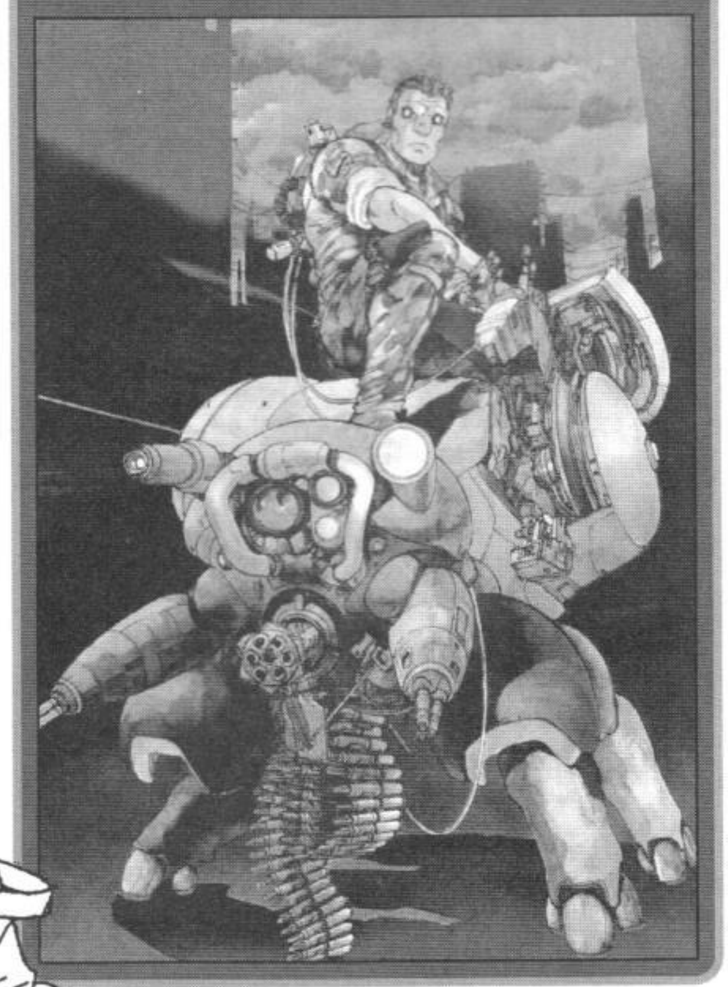
Los aficionados al trabajo de **Tsukasa Hojo** están de enhorabuena. Tras el éxito obtenido por el último telefilm (animado) sobre su serie más popular, ***City Hunter***, los productores, la **Sunrise**, han decidido seguir produciendo telefilms, al ritmo de uno al año. Por cierto, el último ya está disponible en vídeo.
os aficionados al trabajo de **Tsukasa Hojo** están de enhorabuena. Tras el éxito obtenido por el último telefilm (animado) sobre su serie más popular, ***City Hunter***, los productores, la **Sunrise**, han decidido seguir produciendo telefilms,o de uno al año. Por cierto, el último ya está disponible en vídeo.o de uno al año. Por cierto, el último ya está disponible en vídeo. al ritmo de uno al año. Por cierto, el último ya está disponible en vídeo.

Hare Toki Doki Buta es un cuento clásico que se publicó en forma de libro de ilustración hace unos años con enorme éxito. Se llegaron a vender **1.200.000 ejemplares** de la primera edición, de vértigo. A pesar de ser un cuento clásico ***Hare Toki Doki Buta*** huye de la moralina habitual y se centra más en la parte divertida de la historia, una historia que protagoniza la familia de **Noriyasu Hatakeyama**, el chico protagonista. No podía ser de otro modo, ya hay versión animada para **televisión**. Se emite desde el 3 de julio y la dirige **Shinichi Watanabe**. El guión es de **Yoshio Urazawa** y el diseño de personajes de **Rie Nishino**, todo ello basado en la historia original de **Shiro Yamada**.



Ya os habíamos hablado de ***Photon***, una OVA de seis volúmenes producida por **AIC** de temática futurista, muy desenfadada y con un look muy parecido al de ***Tenchi Muyo***. Pues bien, parece que la cosa va viento en popa y que está a punto de salir a la venta. El protagonista se llama **Photon** y vive en un mundo (se supone que la Tierra) dominado por una extraña fuerza llamada Aho. Toda la superficie es prácticamente un desierto y Photon es el único que sabe como eliminar la influencia de la magia de Aho. Photon está enamorado de una chica que está a punto de casarse. Esta, antes de marcharse le pide a Photon que en su ausencia proteja a Aun, su hermana pequeña. Esta quiere a Photon como un hermano mayor y el chico no puede negarse. Pero será el principio de un montón de problemas. Dirige **Koji Masunari**, la historia originas es de **Masaki Kajiwara**, el guión es de **Katsumi Hasegawa** y el diseño de personajes de **Shinya Takahashi**. El equipo de lujo de **AIC**.

Cyber Declics, The Ghost in the Shell Super Graphic Collection. Así se llama lo último en merchandising sobre la película de **Oshii** y el manga de **Shirow**. Se trata de una caja de lujo aparecida a finales del mes de junio y en la que se podían encontrar 10 posters de ***Ghost in the Shell***, un puzzle de Motoko Kusanagi de 500 piezas, una hoja de 16 pegatinas sobre Kusanagi, unos blueprints de un fuchimoka, 24 pegatinas sobre fuchimokas y un art book con el making off de la película. Una verdadera maravilla imprescindible para fans de Shirow, el único problemilla es que vale más de 20.000 ptas. A ahorrar.



Los chicos de **Gainax** no paran quietos. Acaba de salir al mercado un **CD ROM** titulado ***Toshiki Yui-Denno Garo, Ayame, Vol I***. El precio es de 9800 yens y es una galería de personajes femeninos a los que se les puede cambiar el vestido, el tipo de cabello, el volumen del pecho etc... vamos que igualito que el juego de las muñecas de papel de nuestras abuelas pero en moderno y con un pelín más de morbo.

Satoru Akahori (***Bakuretsu Hunter***, ***Saber Marionette***) es punto de referencia obligada cuando hablamos de anime estos últimos tiempos. Ahora, su obra ***Meta Meta Gakuen Academinyan*** se está emitiendo en la radio bajo la forma de radio drama. Academinyan es un planeta donde hay muchísimas escuelas. Entre tanta academia se desarrollan un montón de historias de amor y amistad y alguna que otra lucha en favor de la justicia. Parece que la versión en anime no está muy lejana.

Yusha Shirei Dragon es un anime poco convencional que tuvo su versión televisiva y que ahora se va a editar en vídeo. Pero no es la única novedad relacionada con este producto. Parece que también va a editarse una **OVA** en dos partes que aparecerán en octubre y diciembre. En la edición en vídeo, además de la versión televisiva también se recopilará la última versión radiofónica. El protagonista de la historia se llama **En** y el tono de la obra es bastante onírico. La OVA estará dirigida por **Tomomochi Mochizuki** y el encargado de la supervisión del dibujo es **Tetsuya Yanagisawa**.

Ya está a puntito de aparecer la versión en **OVA** de ***Magik Knight Rayearth***. Se titula ***Maho Kishi Layers*** y reinterpreta la historia de **Hikaru**, **Umi** y **Fuu** (luz. mar y viento) de un modo diferente al del manga y la serie de televisión. Las tres se reunirán en la escuela y las tres jurarán amistad bajo un árbol legendario, pero el resto de aventuras serán bastante nuevas. Por lo comentado en los avances publicados en las revistas los productores se han encargado de que la calidad del producto sea sobresaliente y, por ejemplo, parece ser que las imágenes de la ciudad de Tokio son espectaculares. Dirige **Toshitaka Hiyano**, el guión es de **Manabu Nakamura**, el diseño de personajes de **Megumi Monosono** y el diseño de mechas de **Michitaka Kikuchi**. Serán tres volúmenes de 45 minutos, el primero el 25 de julio.

Ha salido a la venta ***Cyber Kingdum*** de **Soft Bank**, un colección de cinco **CD ROM** en los que se incluyen versiones experimentales de diez juegos diferentes de PC. Se incluyen juegos sobre series como ***Evangelion*** o ***Suiko Den*** y lo más atractivo del producto es que **Haruiko Mikimoto** se encarga del diseño de un personaje femenino que hace de piloto en los programas. Una curiosidad muy atractiva.

Mee, el autor de ***Hyper Police***, un manga que verá la luz en España dentro de poco tiempo, está realizando un manga de corte erótico para la revista ***Young Hip***, una revista para adultos. El manga en cuestión se llama ***Shootetsu no taiboken***, (el gran peligro del pequeño hierro) y mezcla animales antropomorfos, sexo y samurais con un estilo mucho menos sólido que en ***Hyper Police***.

¿Queréis saberlo todo sobre el anime aparecido la temporada 96-96? (parece futbol), pues ***Anime Tokusatsu Hozonka Keikaku*** es vuestro producto. Un libro en el que se recopilan todos los datos sobre las series de televisión, OVAs y películas. Edita **Sony Magazine**.

¿Os gustan las chicas **ligeritas de ropa**?, ¿y los vídeojuegos? pues ***Sogna Illustrations*** es vuestro producto. Se trata de un libro de ilustraciones de 120 páginas, casi todas a color, en el que se recopilan ilustraciones pertenecientes a vídeojuegos eróticos. También vienen las **fotos de las modelos**.

Se ha editado una serie de shitajikis sobre los últimos trabajos de las **CLAMP**. Los hay de ***Clover***, de ***Card Captor Sakura***, ***Clamp Gakuen***, ***Tokyo Babylon***, ***Wish***, la OVA de ***Rayearth*** etc...

Time Leap, de **Kyochiro Takahata**, es una película de ciencia ficción dirigida por **Akiyoshi Imaseki**. Se trata de el intringulis que se monta cuando **Shoka**, la protagonista, pasa de un domingo a un martes saltándose el lunes. De ese día Shoka no recuerda absolutamente nada, su única pista es una nota en su diario, de ese mismo lunes, en la que pone. Sólo te puede salvar **Hoshio**. está basada en un manga corto.

Basara, el manga de **Yuki Tamura**, va a tener versión animada en breve. Actualmente ***Basara*** se publica en la revista ***Bessatsu Shojo Comic***. El mundo está patas arriba y todo está controlado por un dictador. **Sarasa**, la protagonista, intenta reconstruir la sociedad paso a paso.

Ya ha aparecido las primeras imáges de la versión 97 de ***CLAMP in Wonderland***. Tal como habían prometido se tratará de un clip sobre ***Wish***, con lo que, de las últimas series de las autoras, queda sólo ***Clover*** por animar. Ahora hay nueva OVA de ***Magic Knight Rayearth***, se está preparando la serie de ***Card Captor Sakura***, el laser disc de ***X*** se está vendiendo como rosquillas, ha salido la serie de ***CLAMP Gakkuen Tanteidan.*** Vamos, todo un record difícil de superar.

Parece que el tema de los derechos internacionales tiene más miga de lo que nos imaginamos. Como muestra dos ejemplos. El primero es el de la imposibilidad de publicar la novela de ***Video Girl***, simplemente porque en los contratos de **Katsura** con **Shueisha** no está contemplada una posible edición internacional. El mismo caso que con los mangas de ***Escaflowne***, mangas que una editorial española parecía interesada en publicar. Pero como en el caso anterior, ciertas fórmulas contractuales lo impiden.

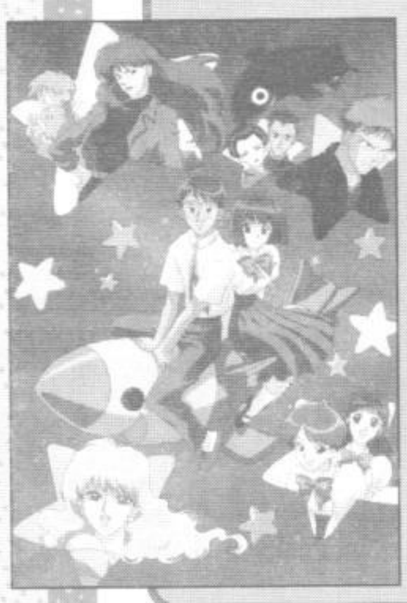
Mononoke Hime ya está en plena campaña comercial. A la inminente edición de la **banda sonora** se le une la aparición de peluches de todo tipo representado diferentes "espíritus" que aparecen en la película.

Para los viciosos de ***Neon Genesis*** una nueva curiosidad. Parece ser que a Hideaki Anno le gusta una marca de cafe muy concreta. Pues bien, el bueno de Anno, movió los hilos para que una licencia de publicidad acabara en manos de dicha marca de cafe y el resultado son unas latas de cafe de esa marca, la UCC Original Coffee, con personajes de Evangelion. Lo que también empiezan a llegar son los diseños para el último segmento de animación, la película que se supone cerrará definitivamente la historia. Ya veremos.

Hekka no Honoo es el título de una nueva serie de anime para **televisión** que se adelanta a lo que se supone será el inicio de la nueva temporada, el mes que viene o el siguiente. **Rekka** quiere ser un ninja y se encuentra con **Yamagi**, una chica que tiene la habilidad de curar las enfermedades. Rekka decide convertirse en el protector ninja de Yamagi.

Pero una amiga de infancia de Rekka no ve con buenos ojos la idea. A pesar de todo Rekka sigue adelante y acaba descubriendo que también tiene un poder especial, un poder relacionado con el fuego. El director es **Noriyuki Abe** y la historia original de **Nobuyuki Anzai**. Completan el equipo **Mari Kitayama** y **Atsushi Wakabayashi** en el diseño de personajes y **Yuji Ikeda** en el diseño artístico.

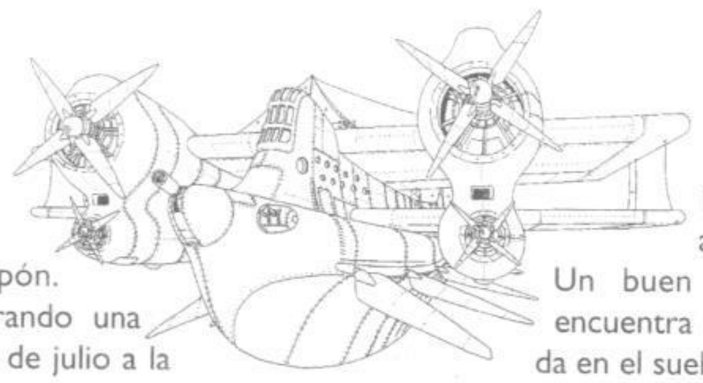
El shojo sigue con buena salud en la televisión japonesa y el porcentaje de series de televisión basadas en un shojo manga no es nada despreciable. Pues bien, el porcentaje acaba de aumentar gracias a la adaptación para televisión de ***Misute Naide*** (no me abandones) un shojo manga de **Noriko Nagano** publicado por primera vez hace más de diez años en la revista ***Shonen Captain***. El manga llegó a tener dos tankoubons y su éxito ha permitido que se realice esta adaptación a pesar del tiempo transcurrido. El protagonista es **Reijiro Tecno**, un genio que ha crecido escondido en un refugio por decisión de su abuelo que temía que Reijiro utilizara su genio para el mal. Un día una chica, **Hitomi Matsuzawa**, se acerca al refugio y se enamoran a primera vista. En ese momento empiezan los quebraderos de cabeza. La serie está producida por el conocido **Studio Dean**, el diseño de personajes es de **Atsuko Nakajima**, el director es **Yuji Muto** y el guión de **Ryota Yamaguchi**.



Cutlaw Star es un manga que se publica en la actualidad en la revista ***Ultra Jump*** de Shueisha. Está realizado por el **Moorning Star Studio**, encabezado por **Takehito Ito** en el dibujo y **Hajime Yadate** en la historia. Es un manga de acción futurista que se sitúa en un lugar llamado el otro espacio. En este extraño emplazamiento todo se rige por una extraña teoría científica llamada la teoría del Sub Ether. Los protagonistas son jean y Jim, unos caza recompensas. El éxito de este manga ha hecho que el **Studio Nue** y el mismísimo **Shoji Kawamori** emprendieran la aventura de transformarlo en un anime. La base de la historia de la versión animada gira en torno al encuentro entre Jean y Hilda, una chica con un extraño pasado. El director es Mitsuru Hongo (***Shamanic Princess*** y ***Crayon Shinchan***), el diseñador de personajes **Hiroyuki Hataike** y el diseñador de mechas **Junya Ishigaki**.

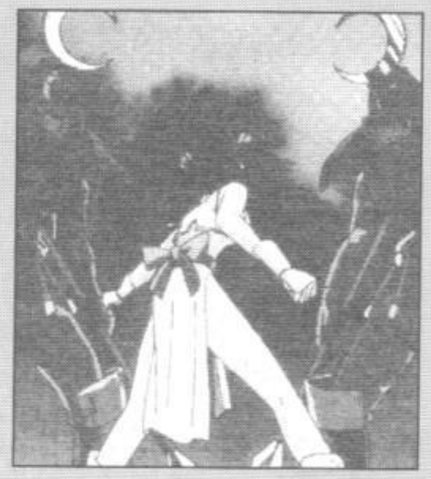
Un día de estos os tenemos que hablar largo y tendido de ***Yokohama Kaidashi Kiko*** (viaje de compras por Yokohama), un manga de **Hitoshi Ashinano** que se publica en la revista ***Afternoon*** de **Kodansha** y que es de lo más peculiar. La protagonista de la historia es **Alfa**, una androide muy humana que vive cerca de **Yokohama**, en un futuro cercano, en la época de la calma crepuscular, y lleva una cafetería. Es una historia costumbrista en la que se nos explican las relaciones de Alfa con sus amigos y vecinos, **Kokone**, **Takahiro** y **Misago**. Pues ahora llega la **OVA**, una OVA de cuatro volúmenes que empezará a publicarse en primavera del 98. Dirige **Takashi Anno**, diseña personajes **Atsushi Yamagata** y la dirección artística es de **Hiroshi Kato**. Puede ser todo un hallazgo.

Ya os comentamos que en la **Toei Anime Fair** de este año, en la que se proyectarán películas de ***Cutey Honey Flash***, ***Ge ge ge no Kitaro*** y ***Nubee***, también se proyectará un anime sobre la verdadera historia de los **tamagotchis**. Lo que no sabíamos es que el argumento se centra en la existencia de falsos tamagotchis. Curiosamente la gente de **Bandai** andaba obsesionada con las empresas que hacían tamagotchis falsos y parece que han aprovechado la oportunidad para denunciarlo ante los más jóvenes de una manera encubierta. No acaba de ser muy ético, la verdad.



Ryuki Densetsu (La leyenda del mecanismo de un dragón) es un **RPG** muy popular en Japón. Ahora se está preparando una **OVA** que saldrá el 25 de julio a la venta. La historia se desarrolla en torno a un chico, **Sedy Caliber**, que tiene un padre espadachín. Sedy estaba tomando lecciones de su padre sobre el arte de manejar la espada, pero su padre, muy enfermo, ya no puede enseñarle y tiene que aprender solo. Un buen día Sedy se encuentra a una chica tirada en el suelo prácticamente desnuda y amnésica. Sedy decide salir de viaje junto a la chica, que se llama **Myu**, para intentar recuperar su pasado.

Si os gustan las aventuras de magas ligeritas de ropa con mucha acción y erotismo por todas partes ***Yakusai Kocho*** es vuestra **OVA**. Es un manga de **Nonki Mitasu** que ahora se publica en forma de OVA. **Kocho** es una taiwanesa que pertenece a un club de adivinación de su universidad. De pronto suceden cosas extrañas en la universidad y **Kamo**, otro miembro del club, decide descubrir que pasa. Dirige **Toru Yoshida** y guioniza **Hiroshi Toda**.



Vuelve ***Lamune & 40 Fresh***, esta vez en forma de **OVA**. Tendrá seis partes de 30 minutos y la primera entrega se titula ***Go on a Trip***. En esta OVA nos narrarán las aventuras de **Paffe** y **Cacao** tres años después de los acontecimientos narrados en la serie de televisión. Casi toda la historia pasará dentro de una gigantesca nave espacial, la **Gigagenos**, a la que Paffe y Cacao han sido trasladados mágicamente. La clave de la serie será ver como se desenvuelven los protagonistas en un mundo completamente diferente al que están habituados, lleno de androides y situaciones límite.

Dirige **Yoshitaka Fujioto**, guioniza **Katsumi Hasegawa**, diseña los personajes **Osamu Horiushi** y diseñan los mechas **Yoshinori Sayama** e **Hiroshi Ogawa**. Muy en la línea de ***Sabber Marionette J***, al fin y al cabo tiene creadores en común.

Otro manga a punto de ser adaptado en forma de **OVA** es ***Shonan Bakuso Zoku***, un manga de **Akira Yoshida** que se publica en la revista **Young King**. Más concretamente lo que ha animado es una continuación de la historia, bajo el título de ***Shin Shonan Bakuso Zoku Arakura Knight***. Knight Yoshiyami es el protagonista principal y lider de un grupo de motociclistas. Tiene 18 años y tiene un hijo. La cosa va de enfrentamientos entre grupos de moteros. El coordinador es **Noboyuki Nishizawa**, el diseñador de personajes es **Takashi Saijo** y el director **Takahiro Imamura**.

Planeta y **Norma** no tienen confirmadas las novedades con las que se presentarán en octubre en el Salón del manga. Lo único que nos llegan son pequeñas dosis de información, como que Norma publicará ***La caliente Nagi*** de **Makoto Fujisaki** (no hay fecha) y ***Macross 7 Trash*** de Haruiko Mikimoto para el mismo salón. Planeta ha soltado una lista de posibilidades (la que publicamos el mes pasado y de la que hay que desmentir ***Steam Detectives***, que puede ser editada por otra editorial) y otra de cosas seguras pero sin fechas que son: ***Slayers*** de **Shoko Yoshinaka**, ***Yukemori Ningyo Hime*** de **Konami Chiba** y ***Rai*** de **Johji Manabe**. También es casi seguro que veamos publicado ***Meitantei Conan*** ya sea por Norma o por Planeta y que ***Eat Man***, de la que hablamos en este número, la editará **Planeta-DeAgostini.** Ahora empieza la cuenta atrás para el Salón del Manga por lo que supònemos que en los meses a venir tendremos información fresca.

HOKUSAI

C/Comte d'Urgell 99, 08011 Barcelona, Tel:451-6293

IMPORTACION DIRECTA DE JAPON

➡ MAS DE 10000 MANGAS ORIGINALES DESDE 200 PTS

➡ MATERIAL DE SEGUNDA MANO

➡ ART BOOKS-CDs ORIGINALES

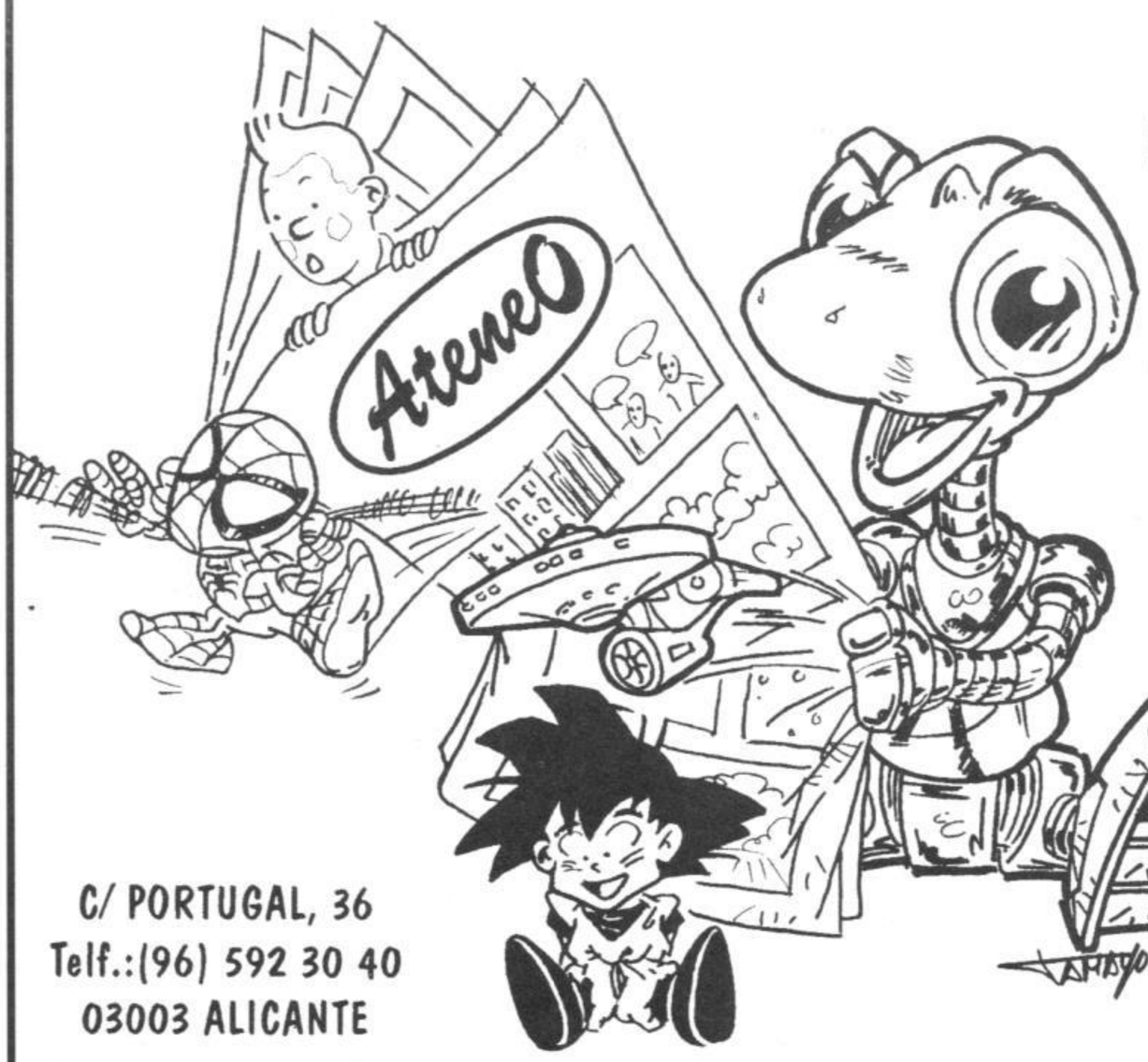
➡ ACETATOS: CITY HUNTER, SHULATO, RANMA...

➡ CROMOS Y MERCHANDISHING JAPONES

➡ TODO AL MEJOR PRECIO, Y SI LO ENCUENTRAS MAS BARATO TE ABONAMOS LA DIFERENCIA

➡ NUEVO SERVICIO DE VENTA POR CORREO

➡ TAMBIEN DISTRIBUIMOS A TIENDAS



AteneO
COMIC • ROL

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
TEBEO ANTIGUO, JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE TODAS MARCAS
WARGAMES
ENVIOS POR CORREO
A TODA ESPAÑA

MAGIC

C/ PORTUGAL, 36
Telf.:(96) 592 30 40
03003 ALICANTE

TANKOUBON

Este mes revisamos dos de los nuevos trabajos, de las CLAMp, así como otras dos obras shojo, Ayashi no Ceres, de Yuu Watase, y The Wanderer, una oscura historia de vampiros. Y para que no os quejéis, Partisan, un manga diferente. Tal y como vamos, os acabará gustando el shojo...

Los ISBN son:
CLOVER ISBN:4-06-34000-8; SHIN SHUNKA DEN ISBN:4-592-5550-5; AYASHI NO CERES 1 y 2 ISBN:.4-09-136354- 7 y 4-09-36355-5; THE WANDERER ISBN: 4-253-2873-4.

PARTISAN

por Minami

El malogrado Hisashi Sakaguchi (1946-1991) es conocido -es un decir, por supuesto- en nuestro país por su muy interesante Versión 1. Se trata de un autor que se forjó como animador en los estudios Mushi Productions, los de Tezuka, y que, llegado a cierto punto (1969), decidió dedicarse por completo a la ilustración y a los mangas (aunque regresaría ocasionalmente al mundo del anime).

El caso es que allá por 1984 comenzó a dibujar *Ishi no Hana* (*Fleur de pierre* en la edición comentada), dentro de la revista *Monthly Comic Tom*. La saga, centrada en un joven yugoslavo que se enfrenta a la invasión de su país por parte la Alemania nazi, se extendió durante más de 1400 páginas. En un cálculo rápido, la edición francesa (impecable), cubrirá la serie en unos 7 volúmenes, de los cuales ya han aparecido dos en Francia. El primer volumen, básicamente, presenta a los personajes que moverán la trama (se sospecha, no obstante, que uno de los pocos personajes a los que acompañaremos durante toda la historia es a Krilo, el partisano que da título al primer volumen de la serie). También se nos presenta las circustancias en que se desarrolla la ocupación nazi y las divisiones internas entre serbios y croatas, tema candente aún hoy en día, por cierto. Si hay algo que se le puede reprochar a esta obra es el hecho de que pinte a los nazis (es decir a la comunidad) como algo malo de por sí, despersonalizándolos y sin lograr, como Tezuka en su fabuloso Adolf, que asistamos al drama personal de las decisiones equivocadas. Aparte de ese tópico, no obstante, la obra es impecable, desde el grafismo, deudor de Tezuka y, muy posiblemente, de Otomo (aunque por aquella época Otomo estaba muy lejos de ser lo famoso que hoy en día es), hasta el tono con el que trata la serie, frío y distanciado cuando se trata de retratar la violencia y lírico y poético cuando se trata de capturar la esencia de la vida . En definitiva, una lectura obligatoria no ya para los amantes del manga, sino para todos aquellos que gusten de disfrutar de una historia bien contada.

Las CLAMP no dejan de sorprendernos. Ya nos hemos acostumbrado a las muchas series que mantienen paralelamente y a la calidad gráfica de todas ellas, así como a los diversos estilos de las obras, que, sin ser iguales, mantienen esos ojos tan inconfundibles. Pero no estábamos preparados para *Clover*, otra de las últimas obras de estas jóvenes japonesas. Y es que *Clover* es lo más sorprendente que he visto hasta ahora. Un manga de diseño, ni más ni menos. Las páginas son... extrañas, con viñetas muy definidas pero perdidas en la página totalmente blanca. Es un efecto diferente, novedoso. Y es que lo que no hagan estas chicas...

A pesar del aspecto externo del manga, en el fondo sigue siendo de CLAMP, lo que quiere decir que los sentimientos y el amor están presentes en cada extraña viñeta. El protagonista, Kazuhiko, es otro de esos cuadrados héroes

SHIN SHUNKA DEN

por Minami

Las incansables reinas del shojo, CLAMP, vuelven con *Shin Shunka Den* (la nueva leyenda de Shunka). Hace mucho, mucho tiempo, en Corea, Chunyan y Muron se enamoraron. A pesar de la diferente clase social, se casaron y vivieron felices hasta el fin de sus vidas. Chunyan es considerada un ideal para todas las mujeres...

Pero la historia realmente comienza en Ryonfui, un pueblecito del país de Koryo, gobernado por un *ryanpan* malvado. Los *ryanpans* son 321 miembros de la aristocracia que, durante un período de diez años, ejercen el cargo de gobernadores por los 300 pueblos y ciudades del país. Por supuesto, hay *ryanpans* buenos y otros que sólo se preocupan por sacar el máximo beneficio de su cargo. Y el de Ryonfui pertenece a esa última clase. El hijo del gobernador intenta llevarse a casa (o al huerto), a una hermosa joven, pero es detenido por Chunyan, que impide que el hijo del *ryanpan* consiga sus propósitos.

Chunyan vive con su adorada madre, una famosa hechicera. Se presenta ante ellas un joven desconocido que despierta los celos de la chica, porque ve algo más que un simple interés en la bella Myonfa, su madre.

Pero el rencoroso hijo del *ryanfan* idea un plan para vengarse de Chunyan, y secuestra a su madre para que sea la amante de su padre. Para evitar la deshonra, Myonfa se suicida con una espada. Muron, (ooh, se llama como el chico de la leyenda coreana), el joven desconocido, revela su identidad: es un *amenosa*, uno de los enviados por el gobierno central para controlar que los *ryanpans* hagan bien su trabajo. Así que matan a las autoridades. Muron decide llevarse a Chunyan con él para que vea mundo.

En la siguiente historia, Muron y Chunyan conocen a dos *tennyo* (mujeres celestiales), que van a una ciudad para provocar la lluvia, ya que sufren una terrible sequía. Al llegar los cuatro allí,

por Minami

CLOVER

de las chicas, misterioso y solitario. Le encargan una última misión, transportar una mercancía. Solo que la mercancía resulta ser Sue, una chica muy joven con alas (con un cierto parecido con Kohaku, el angelito de *Wish*). La chica es algo extraña, dejando de lado que tenga unas monísimas alitas en la espalda, y siempre canta la misma canción: "llévame a un sitio fuera de aquí, una magia sin resolver, un beso sin fin, un sueño sin despertar, la felicidad sin desaparecer, llévame" . Como nota curiosa está bien, ¿no?. Necesitan sacar ilegalmente a Sue del país, pero por error caen en un país controlado por un niño y un gato (sin comentarios).

Intentan llegar a su destino, pero Bals, un antiguo enemigo de Kazuhiko, les sale al encuentro para capturar a Sue. Pelean y aunque Kazuhiko resulta gravemente herido, consigue vencer a su adversario. A pesar de haber podido escapar, Sue se queda con él porque no quiere separarse. Qué romántico... Volviendo a *Clover*, resulta que todos los ejércitos desean tener a Sue, ya que es un trébol de cuatro hojas (sea lo que sea lo que signifique eso). Una vez las heridas de Kazuhiko están curadas, reemprenden su camino, pero son cercados por el ejército, aunque consiguen escapar volando gracias a las alas de Sue...

La impresión general es algo extraña. Es decir, dejando de lado el aspecto exterior y la distribución de las viñetas, es un manga normal. Lo que me sorprende es la fijación que tienen estas chicas con los ángeles. Seres alados o divinos pueblan sus obras, ya sean ángeles verdaderos como Kohaku de *Wish*, o humanos como Kotori de *X*, que siempre aparece caracterizada de ángel. Como afición no está mal, ¿verdad?.

descubren que la *ryanpan* es la responsable de la sequía, ya que está monopolizando el cultivo de las flores de agua, la riqueza de la región, y hace que sólo llueva en el perímetro del castillo. Su hechicero mata a una de las *tennyo* y al dragón de agua que han conjurado, haciendo que la otra mujer celestial se suicide. Así que Muron acaba con la *ryanpan* y su hechicero.

Al final del tankoubon se narra una historia corta de la infancia de Chunyan, donde vemos que los problemas con el hijo del *ryanpan* vienen de lejos, al pelearse por poder jugar en una plaza.

Es otra bonita historia de las CLAMP, protagonizada por una esbelta muchachita y un robusto joven que van por el mundo castigando a los malos. Sinceramente, el planteamiento no es el más original del mundo; la ambientación y el vestuario son similares a los de *RG Veda*, manteniendo el estilo propio de las CLAMP, tal vez con un exceso de tinta, y no tan trabajado como en algunas de sus otras creaciones, como *X*, que siendo aún más oscura, es más detallada. Parece que está hecho con más prisa, y viene a confirmar que una de las obras que más les interesa es *X*. Para sus fans, todo dicho, y para los más reticentes, es una obras muy adecuada para realizar un primer acercamiento al estilo de las mujeres que popularizaron el shojo.

AYASHI NO CERES

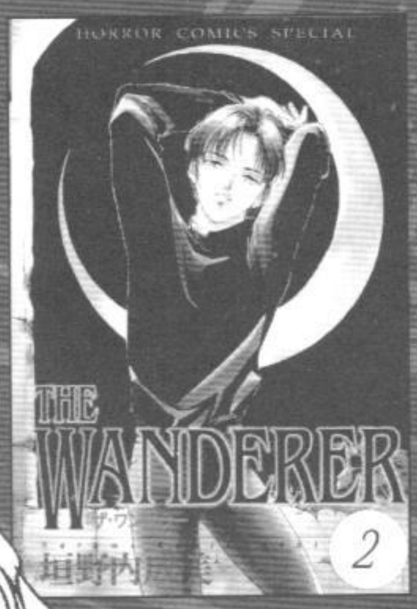
por Minami

El tema de la doble personalidad ha sido bastante explotado en los mangas, y en *Ayashi no Ceres* tenemos otro ejemplo, aunque enfocándolo desde una perspectiva distinta. La afamada autora de *Fushigi Yuugi*, Yuu Watase, nos cuenta una historia de amor donde mezcla (o se inventa), una antigua leyenda japonesa con la transformación de la protagonista en Ceres. Las Ceres o cerenas (hechiceras), tienen varios velos, y la pérdida de cualquiera de ellos hace que no puedan volver al cielo. Años atrás, a una cerena le fue robado un velo mientras se bañaba y tuvo que casarse con el hombre que se lo quitó para recuperarlo. Aya es una chica por cuyas venas corre sangre de cerena. Su familia lo descubre en su decimosexto cumpleaños y como no puede ser (el objetivo de Ceres es matar a todos los hombres de la familia Mikage, incluido Aki, su hermano gemelo), intentan matarla. Pero ella se escapa, y es ayudada por Suzumi Aozari, una chica nacida bajo la misma estrella que Aya y capaz de sentir su energía.Suzumi manda a su cuñado Yohi para que cuide de ella. Pero no parece ser necesario, porque Aya es protegida por Toya, una especie de guardaespaldas de la familia Mikage que, a pesar de su deber, la protege y se enamora de ella. Y, ¡oh, qué raro!, Yohi también acaba perdidamente enamorado de Aya, aunque no tiene mucho que hacer, porque la chica

THE WANDERER

por Minami

La autora que adaptó al manga las princesas vampiras Miyu y Yui, Narumi Kakinouchi, sigue con esa línea oscura, mezclando vampiros, misteriosos secretos y poderes paranormales (parece que le gusta, a la chica). En *The Wanderer*, el protagonista es un miembro del clan inmortal, Sei Kodo, despertado por la vampira Yui, y por tanto condenado a vivir como un vampiro.



En su interminable búsqueda de Yui, Kodo acude a la academia Marsella, donde corre el rumor de que hay un vampiro, con la esperanza que sea el que busca. Desde su llegada a la academia, han muerto varios estudiantes, y Kodo es el blanco de varias bromas acerca de ello. Mari, el compañero de habitación de Kodo, vive en un castillo cercano, en cuyo sótano se rumorea que hay alguien enterrado, alguien a quien Mari amaba. También dicen que Mari es el vampiro. Lo cierto es que el muerto enterrado en el sótano del castillo es Rune, una especie de hermano de Mari, a quien conoció cuando llegó al castillo por la boda de su madre con el director de la academia. Tras la muerte de Rune, asesinado por quienes creían que era un vampiro, Mari se sintió tan desesperado que intentó suicidarse, pero una imagen mental de Yui apareció ante él y le dijo que le libraría de su sufrimiento.

Kodo decide descubrir qué es lo que realmente se esconde bajo el agua del castillo; parece ser que los lugares por donde fluye el agua son muy apreciados por los vampiros (qué cosas se aprenden en los mangas...), pues allí esperan a sus víctimas. Lo que hay en el fondo del agua es un esqueleto, concretamente el de Rune. Desentrañando la historia, quien propaga el rumor del vampiro es Shi (el demonio). Kodo lucha contra un monstruo gigan-

entregó su corazón a Toya la primera o segunda vez que la salvó (han sido tantas...).

Aya suele transformarse en Ceres, su lado oscuro, por llamarlo de alguna manera, y entonces sólo piensa en matar a Aki, su hermano, porque él es el hombre que la engañó, según la leyenda. O su correspondencia, en todo caso. Y claro, a pesar del cambio físico y de personalidad, sigue siendo Aya y nadie quiere dañarla. Cada cual tiene su forma de revertir la transformación, y la de Yohi es besarla, cosa que siempre funciona pero conlleva efectos secundarios como la típica bofetada y el epíteto de *hentai*. Pobre, es un incomprendido. Y más si Ceres vuelve a ser Aya cuando están volando a varios pisos de altura...

Esta autora shojo nos presenta un triángulo amoroso aderezado con misterio, algo de sangre, toques de humor (lo de pillar a alguien saliendo del baño es toda una institución en Japón, por lo que parece), y mitología japonesa (o al menos se la inventa muy bien). Pero de todas formas, todo queda más o menos reducido a la historia de amor entre Aya y su protector Toya, y la desesperación de Yohi, que no puede hacer nada por cambiar la situación sin dañar a Aya. Oh, qué bonito. Y sí, ésa es la palabra que mejor define a este manga. Es dulce, nada empalagoso, con un grafismo adecuado y expresivo. La historia es interesante, tal vez al principio no destaca por su originalidad, se parece algo al planteamiento inicial de *Blue Seed*, pero luego empieza a desarrollarse a su manera incluyendo nuevos personajes y nuevos datos sobre las Ceres. Por el momento hay dos tankoubons de esta obra, que si tenéis la oportunidad de hecharle un vistazo, probablemente no os desilusionará.

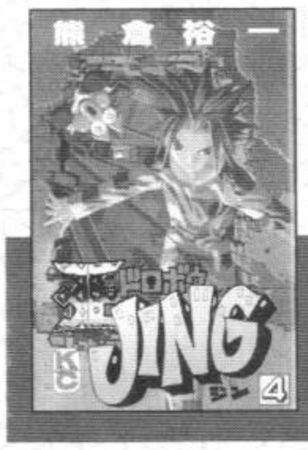
te, lo vence y se acaba lo del vampiro en el castillo.

El padrastro de Mari, el director de la academia, va a verle y le cuenta la historia de su madre, una ex-alumna de la academia con un talento extraordinario para la música, que Mari ha heredado. Se entera de que su madre sufrió graves problemas psicológicos a raíz de separarse de su hijo. Sabiendo eso, y tras aceptar la muerte de Rune, Mari vuelve a ser un chico normal (supongo que todo lo normal que se puede ser con un pasado así), y Kodo vuelve a emprender su búsqueda de Yui.

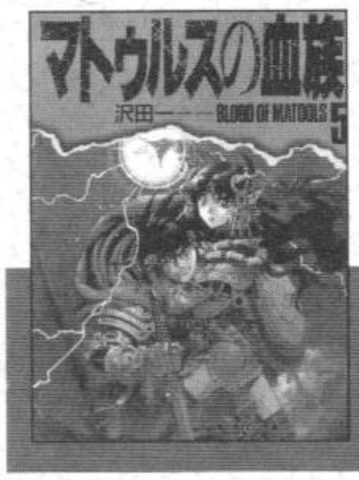
Como historia es interesante, siguiendo con la iniciada con Vampire Princess Miyu, la saga vampírica y esas cosas. Da la impresión de que la estructura irá de que Kodo oye rumores de que hay un vampiro, cree que es Yui, aunque luego no lo es, pero ayudará a los pobres humanos a vencer al monstruo y luego reemprenderá su búsqueda solitaria... digamos que la línea argumental no parece guardar demasiados misterios, pero las historias en sí valen la pena, si es que os gustan estos temas...

El estilo gráfico de la autora es inconfundiblemente shojo, con fondos inexistentes y trazo suelto, muy suelto. El ritmo de la narración es fácil de seguir, aunque a veces, por la escasez de líneas definitorias, es algo difícil saber lo que intenta expresar. ¿Tal vez porque soy poco romántica?. O tal vez no.

La Lista de la Compra

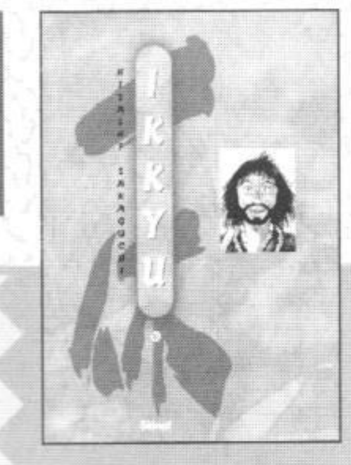


***Jing n°4.* (japonés) Kodansha. Por Yuichi Komakuro ISBN4-06-321807-4.** Hacía tiempo que no hablábamos de esta serie. Su éxito en japón ha sido bastante grande, hasta el punto que el segundo tomo está agotadísimo y es casi imposible de encontrar. Komakuro va refinando su estilo página a página y este cuarto volumen es un verdadero prodigio de elegancia. Muy, muy bonito.



***Inu Yasha.* (japonés) Shogakukan. Por Rumiko Takahashi ISBN4-09-125201-X.** Primer tankoubon de la nueva serie de la conocida autora. El mes que viene repasaremos la serie que parece será la que le dure a Rumiko. De momento sigue con buena salud y la autora japonesa no parece cansada... de momento.

***Blood of Matools n°5.* (japonés) Kadokawa. Por Hajime Sawada ISBN4-04-926069-4.** Hajime Sawada vuelve a sorprendernos en esta quinta entrega de Blood of Matools aparecida ya hace unos meses, más concretamente a finales del 96. El autoir japonés ha refinado su dibujo y este quinto volumen supera en calidad a los anteriores.

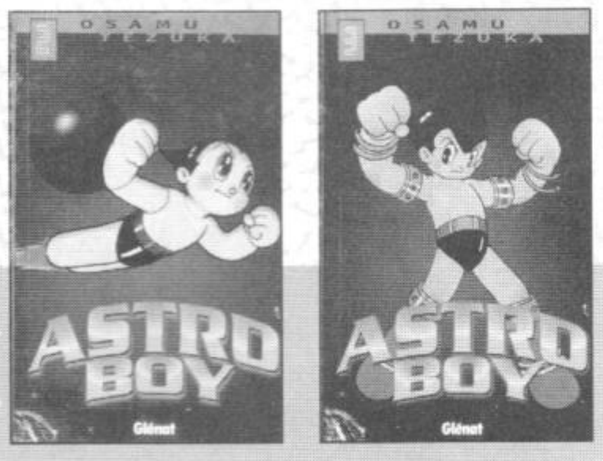


***Ikkyu vol. III.* (Francés) Glénat. Por Hisashi Sakaguchi ISBN-2.7234.2292.5.** Hishashi Sakaguchi ha pegado fuerte en el país vecino y tras la edición de Version y de este Ikkyu también ha aparecido Partisan, que comentamos en este mismo tankoubon. Una verdadera pena que nos haya dejado. En este tercer volumen, Ikkyu ha crecido y se enfrenta a nuevos problemas.

***Hen n°7.* (japonés) Sueisha. Por Hiroya Oku ISBN4-08-875397-6.** Hen ya es una serie famosa gracias a la adaptación en OVA que se está editando en la actualidad. Ahora sólo falta que alguien se decida a editarlo en nuestro país. Este s´petimo tomo es el principio del fin de la historia ya que apenas quedan un par de volúmenes por editarse.

***Happy Boy.* (japonés) Gangan Comics. Por Tatsuya Egawa ISBN4-87025-203-1.** Tatsuya Egawa no podía faltar en el tankoubon. En este segundo volumen nuestro alado protagonista ha crecido y se enfrenta a rivales cada vez más poderosos. Egawa continua con su polìtica de, este capítulo me lo curro, este no, del anterior volumen.

***Sakura Tsushin n°7.* (japonés) Shogakukan. Por U-Jin ISBN4-09-151667-X.** Tras las violaciones y peleas del número anterior en este las cosas vuelven, más o menos, a la normalidad. U-Jin sigue intercalando historia sentimentales con rachas de sexo loco. No se aclara.

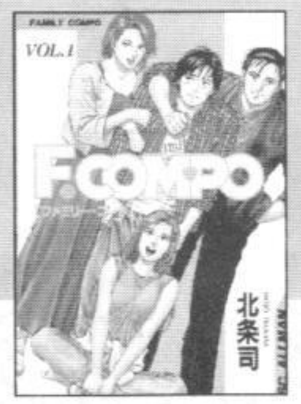


***Astro Boy n°2 y n°3.* (Francés) Glénat. Por Osamu Tezuka ISBN2.7234.2304.2 y ISBN2.7234.2305.0.** Más de una de las mejores series de uno de los mejores autores de manga de la historia.

***Black Jack n°2 y n°3.* (Francés) Glénat. Por Osamu Tezuka ISBN2.7234.2307.7 y ISBN2.7234.2308.5.** Más aventuras del estrambótico doctor creado por Tezuka. Sin duda es un de sus héroes más particulares.

***Le Roi Leo n°2 y n°3.* (Francés) Glénat. Por Osamu Tezuka ISBN2.7234.2315.8 y ISBN2.7234.2316.6.** Con este tercer volumen se completa un ciclo en la historia que incluye tres generaciones de los Leo. Una verdadera saga en la que no faltan los momentos llenos de melodrama como el final de este tercer volumen.

***F.Compo.* Por Tsukasa Hojo ISBN4-08-878076-0.** Tsukasa sigue al pie del cañón y nos ofrece esta desmadrada comedia situada en un entorno familiar muy peculiar. El dibujo es precioso y la historia muy adictiva. Hablaremos de *F.Compo* con más extensión el mes que viene en el *Neko* de agosto.



***Card Captor Sakura n° 2.* (japonés) Kodansha. Por CLAMP ISBN4-06-319791-3.** Segundo tankoubon de este manga que va a ser adaptado a la televisión en breve.
La calidad se mantiene y esta serie se confirma como una de las más atractivas de sus autoras en los últimos tiempos.

por Enrique Pilón

GOSHO AOYAMA

YAIBA

Si os gustan las historias de samurais, la filosofía *zen* y el código del *bushido*, tal vez ésta no es vuestra serie.

Pero si queréis pasar un rato divertido, las peripecias de Yaiba Kurogane, aprendiz de samurai, y de sus amigos son para no perdérselas.

Ahora que he acabado la introducción, puedo explicaros de qué va la historia de *Yaiba*. Nuestro héroe, Yaiba Kurogane, es entrenado en el arte marcial del *kendo* por su padre en una isla del Pacífico. Cuando decide que no puede enseñarle nada más a su hijo, lo manda a Tokyo para que el chico se enfrente a las vicisitudes de la vida. Conoce a Takeshi Onimaru, se caen mal enseguida, y se enfrentan en un patético duelo donde Yaiba le vence mordiéndole la cabeza.

Cegado por la rabia, Takeshi encuentra en el sótano de su casa una espada legendaria, la espada del Diablo del Viento. Intentando dominarla, el poder maligno de la esfera de la espada lo posee y lo transforma en un demonio.

Ya que su enemigo tiene una espada legendaria y para no ser menos, Yaiba va en busca de la Espada del Trueno, que está custodiada por el famoso samurai Miyamoto Musashi, toda una leyenda en Japón. El tal Musashi ha envejecido, no en vano ha vivido 300 años, y decide entrenar a Yaiba para que no pueda ser dominado por el poder de la espada. A partir de aquí, Yaiba se enfrenta a los esbirros de Takeshi, todos animales, penosos y no de-

ENTREVISTA

Gosho Aoyama. Su nobre verdadero es Yoshimasa Aoyama. Nació el 21 de junio de 1963 en la provincia Tottori. Ganó el gran premio de *Shonen Sunday* con *Chotto mattete* (espera un segundo), una obra que dibujó después de terminar su carrera universitaria y que está, junto con otras obras cortas, en el tankoubon *Aoyama Goshou Tanpenshuu (Gosho Aoyama Presents)*. Después ganó popularidad con *Magic Kaito* de *Zokan Shonen Sunday*. Su popularidad se afirmó con *Yaiba*, una serie que empezó a publicarse en 1988 en la revista semanal. En la misma revista se está publicando *Meitantei Conan* (El buen detective Conan). Esta entrevista apareció en el *Newtype* número 9 de 1992.

Newtype- ¿ Cuándo empezó a dibujar manga ?

Gosho Aoyama- Mientras estuba en la universidad, entré en el club de manga pensando que sería interesante. Allí conocí a un mangaka (Yutaka Abe), que me dijo que fuera mangaka porque dibujaba bien. Lo tomé en serio y aquí estoy. Dibujé para varias revistas de aficionados, pero lo que ocurre es que soy muy lento dibujando y nunca he hecho un comic solo, siempre necesitaba a alguien para terminarlo. Desde el primer manga de debut, he trabajado con un asistente. Así que no tengo época de miseria. Todo ha salido a pedir de boca.

N.- Entonces, ¿ no había pensado en ser mangaka ?

GA- La universidad a la que asistí era una facultad de bellas artes, y pensaba ser profesor de arte. Mi debut fue en diciembre del mismo año en que terminé mi carrera y hasta

entonces trabajé dibujando los fondos de *Hirake Ponkikki*. Haciendo eso, sentía que ya no había otra cosa que hacer.

N.- Empezó la serie de *Magic Kaito* después de seis meses, ¿verdad?

GA- En un principio, *Kaito* era una obra de una sola publicación. Pero cambió la línea al tener popularidad. Pero recuerdo que decía que no aguantaría ni un mes dibujando. Y es que, por aquel entonces, necesitaba dos meses trabajando muy detalladamente para cortar viñetas, y me parecía un milagro trabajar para una revista semanal.

N.- Ahora la serie de *Kaito* está parada, ¿seguirá en el futuro?

GA- Pronto va a salir un nuevo tankoubon, después de seis años desde que saliera el último. Cuando empecé la serie de *Conan*, me preguntaron qué pasaría con *Kaito*. Pero para mí es imposible trabajar con dos manga semanales al mismo tiempo. Para mí, *Kaito* es la obra de mi vida. Voy a trabajar en ella con mucho tiempo.

N.- *Yaiba* ha sido un manga semanal, lo que consideraba imposible, ¿no?.

GA- Pues creía que no podría hacerlo de ninguna manera. Además, pensaba que sería imprescindible parar de trabajar en *Kaito*, que tanto me gusta. Pero al final pensé que tendría que aprovechar la ocasión. Y lo he hecho, todo lo que podía, como si estuviera en el infierno cada semana. Aunque la idea inicial era hacer nueve episodios, ha seguido más y más...

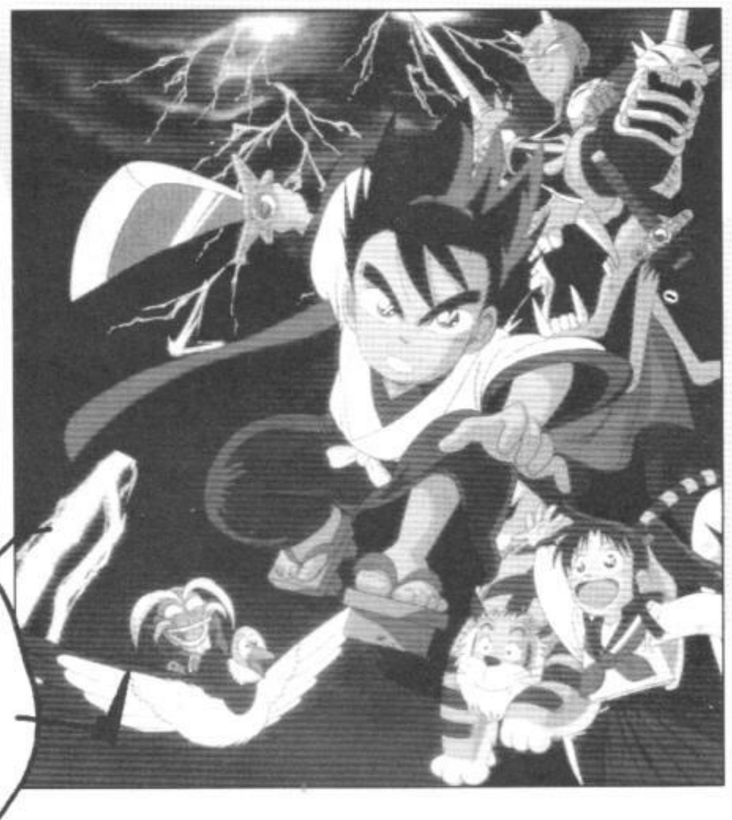
N.- Se ha hecho en anime, ¿verdad?

GA--Sí, estoy agradecido de lo bien que lo han realizado. Lo veía cada semana cuando salía en la tele, diciendo que qué bien se mueven. Pero me dan vergüenza los diálogos que he hecho yo mismo. Si sale un diálogo como "te quiero", me gustaría desaparecer. Es normal que sea diferente escribir y hablar. Y además, el anime era más sentimental que el manga. El Yaiba que creé, gritaba y chillaba pero nunca lloraba. En cambio el del anime lloraba, era un tío sentimental. Básicamente creo que no está bien que los chicos lloren, así que los

masiado peligrosos.

Aoyama es un gran admirador de Akira Toriyama, y esta obra es una mezcla del desenfreno de *Dr. Slump* y de *Dragon Ball*. Los dos protagonistas son unos enanos pelopincho, bastante ingenuos, que recorren Japón o el mundo, según el caso, en busca de siete esferas legendarias que permitirán a quien las posea ser el amo del mundo. Les acompañan una chica, un viejo, y un guapo joven. Y aquí es donde Yaiba se desfasa. La linda muchachita tiene el mismo mal genio que Bulma, el guapo joven acaba de resucitar después de 300 años muerto y decide recuperar el tiempo perdido tras las chicas y el otro samurai famoso, Jubei Yagyu, cuando bebe se transforma en un lobo. También les acompañan los animalillos de compañía de Yaiba: un buitre y un tigre, así como dos demonios de Takeshi, un sapo gigante y una babosa de mar. Vale que el sapo sabe usar la espada, pero ¿el potencial de lucha de una babosa?.

Durante toda la serie, el estilo fresco y el desparpajo de los protagonistas no cambia en favor de una mayor seriedad de la trama. Es cierto que hay capítulos dramáticos, donde todos mueren, o están a punto de morir, pero son los justos y necesarios. La serie de anime, de 52 episodios, tiene un final totalmente abierto, ya que cuando se emitió el último episodio la obra aún estaba publicándose. Así, tras vencer a la princesa Moon (o a Kaguya-sama, si preferís los nombres originales), Yaiba sigue entrenándose para vencer a Takeshi... algún día.



El anime acaba aquí, aunque el manga continúa unos tankoubons más, hasta el 24, el último número. El resto son episodios cortos, desde viajes temporales donde Yaiba se enfrenta a un Musashi en plena juventud, a una carrera de coches a lo "Los autos locos" (mejor no preguntéis), pasando por el descubrimiento de una hermana de Yaiba, la reaparición de la princesa Moon y la lucha final contra su antiguo rival Takeshi Onimaru. Como podéis ver, la historia va de absurdo en absurdo, intercalando algo de amor (entre Yaiba y Sayaka), y mucho, muchísimo humor (por parte de todos, desde Kojiro hasta la babosa de mar).

El manga es muy interesante, fresco y original, y en él, el inconfundible estilo de Aoyama queda patente. Comparada con sus obras más recientes, se aprecia una ligera inmadurez, pero es un trabajo resultón y original. Y sobretodo, muy divertido. Es una lástima que esta serie haya pasado con más pena que gloria por nuestras pantallas, en parte quizás por la incerteza del horario de emisión (grabarlo fue toda una aventura), porque si se le hubiera hecho un mínimo de caso podríamos, tal vez, ver publicado el manga en nuestro país. En fin, soñar es gratis...

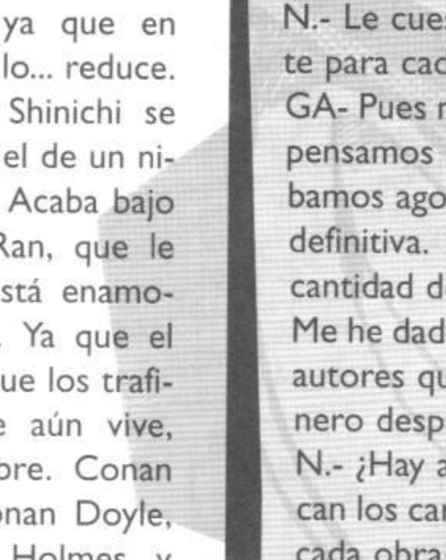
MEITANTEI CONAN

En el último episodio de *Yaiba*, mientras Musashi y la abuela de Sayaka se pelean por cambiar de canal, en la pantalla aparece la imagen de un niño con gafas y una chica más mayor. Qué mono, podéis pensar. Pues resulta que la serie en cuestión es *Meitantei Conan*. Viva la publicidad subliminal. Porque *Meitantei Conan*, o *Detective Conan*, es lo último de Aoyama, que ha dejado aparcada su obra más querida, *Magic Kaito*, para narrarnos, cada semana, un nuevo misterio.

En la línea de *Se ha escrito un crimen*, el autor desarrolla misterios diversos, que deben ser resueltos por el protagonista, Conan Edogawa, o por el lector, el que lo consiga antes. Normalmente es Conan, al menos en mi caso. Conan tiene un pequeño secreto. Realmente no se llama Conan. Y es que es un estudiante de instituto de 16 años, pero su aspecto es el de un niño de 6. Bueno, tampoco es tan grave, ¿no?. Ya crecerá. Y sí, lo hará, si no lo matan antes. Y es que su verdadero nombre es Shinichi Kudo, y ayuda a la policía a resolver los casos difíciles. Vale, ahora me explico.

Así era la vida de Shinichi, compaginando su vida estudiantil con la resolución de asesinatos (nada, lo que todos hacemos). Una de sus compañeras de clase, Ran Mouri, no puede ni verlo, porque además de burlarse de su padre, un detective un poco incompetente, se vuelve algo creído tras haber aparecido en los periódicos. Un día, cuando acompaña a Ran a casa, ve a unos hombres sospechosos, y los sigue, topando con una banda de traficantes de armas, que lo descubren e intentan deshacerse de él. Le dan un veneno que aún no había sido probado en humanos y lo dejan abandonado.

El veneno no funciona como esperaban los delincuentes, ya que en vez de matarlo lo... reduce. El cuerpo de Shinichi se transforma en el de un niño de 6 años. Acaba bajo la tutela de Ran, que le confiesa que está enamorada de Shinichi. Ya que el chico no quiere que los traficantes sepan que aún vive, adopta otro nombre. Conan por Sir Arthur Conan Doyle, autor de Sherlock Holmes, y Edogawa por otro famoso escritor.



personajes que dibujo nunca lloran. Sí que hay ocasiones en las que lloran, pero cuando mueren sus parientes o su novia. Por otra parte, las chicas suelen llorar.

N.- *Meitantei Conan,* la obra que está publicando ahora, es de tipo detectivesco, al contrario que *Yaiba*, ¿verdad?

GA- Me gustan tanto las historias de ladrones como las de detectives. Me gustan *Holmes* o *Lupin*, básicamente. Pensé que me gustaría dibujar una historia como *Colombo* o *Ninsaburo Furuhata* por ejemplo, pero dibujar una historia normal me parece un poco aburrido y al final llegué a crear un protagonista niño. Era más fácil llevar la historia dejando al protagonista como estudiante de instituto, pero pensé que sería más interesante un protagonista niño y cómo podría explicar su teoría en los casos a los adultos. Al principio una protagonista se enamora de Conan (bueno, de Shinichi), y le dice que le quiere sin saber quién es. Tenía ganas de usar un dialogo donde se dice "le quiere mucho". Si fuera consciente de quién era no podría decírselo por orgullo. La historia sólo trata de un rana que se convierte en príncipe con un ligero toque de misterio.

N.- Le cuesta pensar un misterio diferente para cada semana ¿no?

GA- Pues muchísimo. En serio. Siempre lo pensamos entre los editores y yo, y acabamos agotados tras conseguir la historia definitiva. No se puede comparar con la cantidad de ideas que pensaba para *Yaiba*. Me he dado cuenta de por qué hay pocos autores que se dedican a dibujar este género después de hacerlo.

N.- ¿Hay alguna razón para que se parezcan los carácteres de los protagonistas en cada obra?

GA- Procuro hacerlos algo diferentes, pero poco a poco van pareciéndose unos a otros. No soy capaz de crear personajes femeninos con carácter que no sean una hermana mayor o una mujer valiente. Verdaderamente, se parecen mucho entre sí, como si siempre fueran las mismas actrices. Aunque en realidad, las chicas no son las mismas.

N.- Por último, dígame si tiene alguna aspiración.

GA- Aunque es muy típico, me gustaría dibujar un manga que fuera inquietante y sorprendente.

A partir de aquí, podéis imaginar los problemas para compaginar la resolución de asesinatos con la vida de un alumno de primaria (si ya era difícil en el instituto...), con el añadido de intentar encontrar a quienes lo envenenaron para conseguir una muestra del veneno, y, con ella, el antídoto. Claro que nadie le hace ni caso a un niño, y él se las ingenia para conseguir que el único que sabe su secreto, un inventor vecino suyo, le fabrique ciertos gadgets con los que hacer que parezca que son otros los que resuelven los casos. Armado con un aparato que imita las voces y dardos somníferos, duerme a sus "víctimas" y con

su voz resuelve el caso. Para el chico es muy frustrante estar al lado de la chica a la que ama y no poder decirle lo que siente. Fingir ser una monada de niño no es nada fácil, y menos cuando Ran lo lleva a dormir a su cama, lo baña, y cosas por el estilo.

Los diferentes misterios planteados en los episodios son muy buenos, están muy bien estructurados y son algo difíciles de resolver, cuesta cierto esfuerzo encontrar al culpable, a pesar de tener a tu disposición todas las claves necesarias. La obra evoluciona a lo largo de los 14 tankoubons publicados hasta el momento, tanto en grafismo como en lo que se refiere a la historia. Ran ha sospechado varias veces la verdad, sobre todo en el último tankoubon, cuando, tras quitarle las gafas a Conan ve una foto de cuando eran pequeños. Está a punto de descubrirlo todo, pero la oportuna intervención de la madre de Shinichi, que está al tanto del secreto, le hace desistir. Y es que madre no hay más que una, y más cuando ella te pregunta si te has podido bañar con la chica que te gusta, aprovechando tu nueva situación. Parece que hay una posibilidad de solucionar el problema de Shinichi, cuando, por pura casualidad, descubre un licor chino capaz de volver a convertirlo en un chico mayor. Parece ser que algún componente del licor es capaz de anular el veneno... y podéis imaginaros lo que piensan todos cuando un niño de seis años intenta beber alcohol.

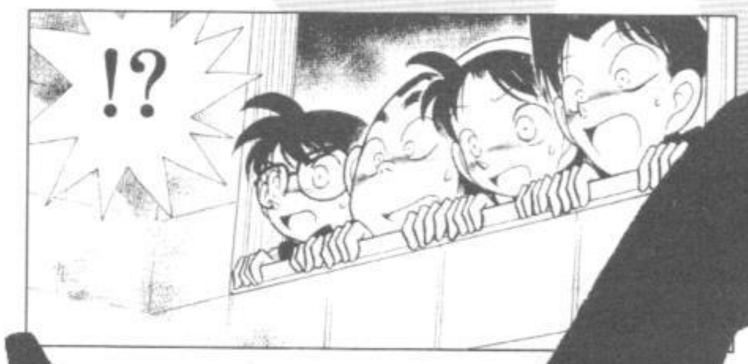
Por lo que se ve en la obra, hay una gran afición por los misterios, ya que no sólo el padre de Ran los resuelve (bien, es su trabajo), sino que los compañeros de clase de Conan también se meten en algunos líos intentando resolver algún asesinato. Y es que en cada episodio hay algún muerto, y no muy agradable, ya que hablamos de ello. Cortados, ensangrentados, ahogados en la bañera y alguno acuchillado o decapitado. Hay algunas escenas un poco escabrosas, algo sangrientas, donde el autor se recrea para presentar adecuadamente el tema, pero eso hace que la serie, aunque sea protagonizada por un tierno infante, no sea tan tierna. O sí, porque lo que realmente importa, dejando

aparte el asesino de la semana, es la relación entre los dos protagonistas, si Ran se enterará algún día del misterio que rodea a Conan, y si encontrarán a los traficantes que intentaron matarlo. Toda la historia gira en torno a las emociones de Shinichi, que no puede hacer nada por consolar a Ran y salir con ella (claro, con seis añitos...). Es, al fin y al cabo, una historia de amor, muy original, eso sí, y con las situaciones humorísticas que conlleva ser un adolescente, con los impulsos de un adolescente, encerrado en el cuerpo de un niño de seis años (ya me entendéis).

Por supuesto se ha hecho una serie de televisión, realizada por Kenji Kodama, que también se encargó en su día de *City Hunter 91* y de *Cat's Eyes*. El doblador de Conan es el de Yaiba, Minami Takayama, la voz de Nabiki Tendo (cuando te enteras de estas cosas, te frustras). Gracias a un amigo he podido ver los primeros episodios, y si no te lo dicen no se te ocurriría nunca, porque la verdad es que parece un niño pequeño. Las dos adaptaciones televisivas de la obra de Aoyama (*Yaiba* y *Meitantei Conan*), tienen una banda sonora muy cañera, sobre todo el opening. La serie tiene mucho éxito en Japón, tanto el manga como el anime, y la realización de la película sólo viene a confirmarlo.

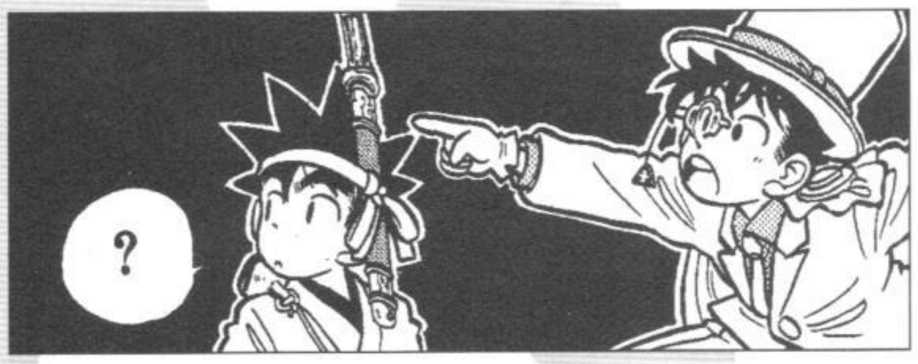
Aoyama tiene un grafismo claro, limpio y definido, que, dentro de su estilo totalmente característico, domina las proporciones. El manga es algo oscuro, con buen uso de tramas, y consigue dar muchísima expresividad a sus personajes y crear situaciones muy divertidas. Pero lo mejor del manga son las solapas interiores, donde vemos caricaturas del autor muerto de diferentes formas : decapitado, atropellado, golpeado con un bate de béisbol, emparedado.... todo muy instructivo. Y es que Gosho Aoyama parece tener un sentido del humor un tanto peculiar, y unas obsesiones muy bien definidas: los magos, la defensa del bien y la dualidad de sus personajes, que suelen ocultar una vida secreta (Kaito o Conan).

En Francia ya ha empezado a publicarse, y sabemos que alguna editorial española se había interesado por el tema, así que esperamos que, si os ha gustado la serie, lo comuniquéis a los jefes, y así algún día podamos intentar saber quién es el asesino.



En Japón, uno de los más seguros indicadores del éxito de una serie de televisión es la realización, o bien de una OVA, o bien de una película. Y parece ser que el paso de *Meitantei Conan* por las pantallas japonesas no ha pasado desapercibido, en vista del reciente estreno de *Tokei jikake no matemro*, algo así como el rascacielos con mecanismo de relojería, o algo por el estilo. Cómo no, Conan debe averiguar el motivo de unas extrañas explosiones en serie que se suceden repentina y violentamente en varios edificios de la ciudad. El motivo parece ser algo relacionado con su verdadera identidad, la de Shinichi Kudo. Alguien lo odia a muerte, pero no saben quién ni porqué. Ahí está la gracia, ¿no?. Éste es el misterio de la película, aunque no la trama inicial, porque tal y como la promocionan, lo más interesante será ver si Conan podrá mantener más tiempo su secreto, y qué hará Ran si se entera. Porque lo cierto es que, aparte de los misterios que plantea el autor en cada capítulo o episodio, lo mejor es la relación entre Shinichi y Ran. Naturalmente, a pesar de vivir "encerrado" en el cuerpo de un niño de seis años, él es un chico de 16, enamorado de la chica que lo cuida y no puede hacer nada para consolarla por la desaparición de su amigo. Los toques de humor de la serie estarán presentes, sobre todo, en cómo Conan logrará resolver el misterio y que parezca todo obra del padre de Ran, o de alguien que pase por allí, sin manías.

Pero no hay que dejarse engañar: lo que todos deseamos ver (al menos, los que conocemos la serie), es si se inicia una verdadera relación entre Shinichi y Ran, si ella descubre quién es en realidad su pequeño protegido, y en cómo lo matará cuando se entere (lo que hará Akane Tendo cuando sepa quién es P-chan). Naturalmente, si se sabe que Conan es Shinichi, los traficantes de armas que intentaron matarlo una vez podrán volver a intentarlo, lo que añade más emoción aún. Tal vez si la serie llega a publicarse y emitirse en nuestro país, y si tiene mucho, mucho éxito, llegaremos a ver esta película. Y si no, a lo mejor la podemos pedir a través de un fansub. El que no se consuela es porque no quiere.



MAGIC KAITO

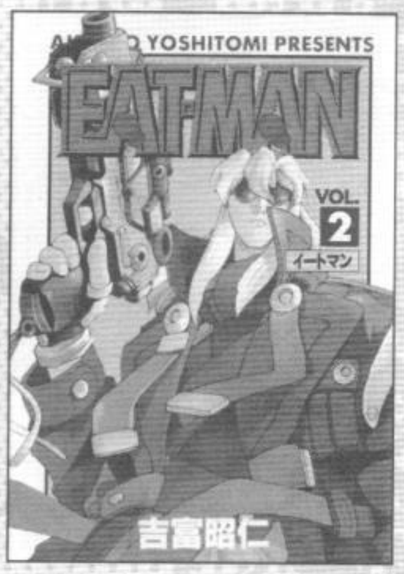
Como dice el propio autor, *Magic Kaito* es la obra de su vida. Esta historia de magia y ladrones de guante blanco es la primera seria que publicó el autor, y actualmente está parada en favor de *Meitantei Conan*. Hay tres tankoubons publicados hasta el momento, donde el estilo es aún demasiado infantil, más similar al de *Yaiba*, pero aún así tiene su encanto... y mucho.

Kaito, un estudiante de instituto, se entera, tras la muerte de su padre, de que éste era un famoso ladrón. Decide ser como él, y para ello también se dedica a robar objetos de valor o cosas curiosas, vestido con un frac, sombrero de copa y monóculo. Se hace llamar Kaito Kid. Cómo no, una compañera de clase, Aoko, está enamorada de Kaito Kid y tal vez un poco del propio Kaito. Y otra compañera ama a Kaito y con sus poderes mágicos intenta atrapar a Kaito Kid, a quien odia. Y es que eso es algo que nunca he entendido, es como con Superman y Clark Kent. ¡Sólo llevan gafas!. Es decir, se nota que es la misma persona. Pues con Kaito es igual. Con sólo ponerse un frac y un monóculo, nadie lo reconoce, cuando se ve a diez kilómetros que es el mismo chico. En fin. La gente es ciega cuando quiere.

Kaito Kid se dedica a robar cosas que le apetecen, y es eternamente perseguido por la policía, concretamente por Nakamori, que increíblemente es el padre de Aoko (sí, ¿a que es original?), que quiere capturarlo a toda costa. Parece Shadow Lady, pero sin la minifalda. Pero Kaito Kid parece ser igual de seductor, y todas las mujeres que le ven quedan prendadas de él. Como en uno de los episodios del tercer tankoubon, donde podemos presenciar el enfrentamiento entre Yaiba y Kaito, cuando éste intenta robarle la espada. Lo mejor es cuando Kaito es descubierto por Sayaka, mejor dicho, cae en su habitación y la pilla cambiándose. Le tapa la boca, le da un beso y una Sayaka atontada le indica dónde encontrar la espada. También topa con la madre de Sayaka, que, vestida con el kimono tradicional y espada en ristre, intenta detenerle. Pero también cae bajo el influjo de Kaito Kid, quien, con una flor salida de la nada y unas palabras bonitas, la deja fuera de combate. La más dura de pelar es la abuela, la cual no está dispuesta a dejar que Kaito consiga la espada hasta que éste la viste con un traje de fiesta y la vieja también se emociona y lo deja marchar. El duelo entre los dos personajes de Aoyama es... bien, Yaiba protegía la espada, Kaito le dice "¡mira eso!", Yaiba mira y se queda sin espada. Y es que no podía ser de otro modo. Muy sangriento, sí señor.

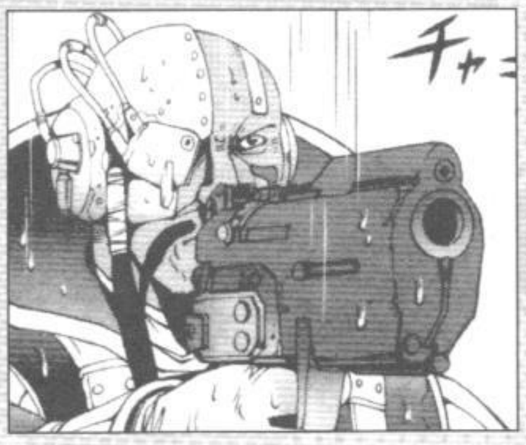
La estructura del manga sigue una línea parecida a la de *Meitantei Conan*, es decir, historias cortas pero con una trama general que se va desarrollando capítulo tras capítulo. Cómo no, hay una historia de amor. Y es que Gosho Aoyama es un romántico incurable, como puede verse en sus obras. Siempre escoge como protagonistas a estudiantes de instituto, o más o menos de esa edad. Se supone que la que tiene más problemas sentimentales, y los mete en unos líos increíbles. Y las pobres chicas detrás. Y es que es duro enamorarse de un chico Aoyama.

EAT-MAN



En un país donde se publican tantos y tantos mangas como en Japón, es muy normal que uno de los principales problemas de los autores sea encontrar ideas originales para sus mangas. En realidad, muchas veces los autores desisten de su búsqueda y se limitan a explicarnos un tópico viejo disfrazado de novedad.
Uno de los más populares tópicos es sin duda el del caballero andante, rescatador de doncellas y deshacedor de entuertos: en su versión medieval futurista o contemporánea, hemos leído la misma historia ya muchas veces. Una de las últimas versiones en pasar del manga al anime ha sido *Eat-man*, el último manga de Akihito Yoshitomi, hasta ahora autor de mangas de fantasía tan normalitos y poco pretenciosos como *Loan Knight*, que ha decidido recientemente que antes que chicas poco vestidas con espadas, su tópico favorito es el de justiciero. *Eat-man* se publica desde 1996 con buen éxito en la revista *Dengeki Comic Gao* de la editorial Media Works, y este mismo año se estrenó una miniserie televisiva de 12 capítulos, producida por Bandai de manera no muy brillante pero que demuestra que Yoshitomi tenía seguramente razón al cambiar de género.

Eat-man es la historia de Bolt Cranck, nuestro Robin Hood de turno, el protagonista único de esta historia, que trabaja como asesino a sueldo y que, cuando le conocemos, ha aceptado una misión:servir de escolta a una chica que lleva una bola de cuarzo como rescate de su país ante un terrible mosntruo. Hasta ahora todo muy normal... bueno, todo menos la dieta de nuestro héroe: el taciturno y solitario Bolt se dedica a lo largo de la historia, como el que no quiere la cosa, a ir comiendo tornillos. Crudos, además, y no porque le falte ninguno. Este extra-

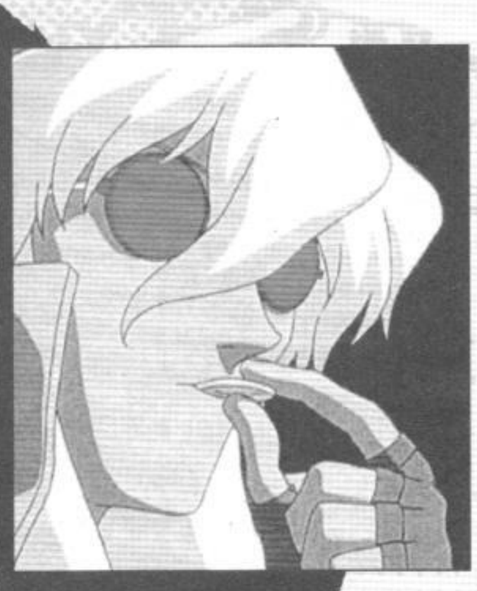


ño hábito alimentario se complementa con otra característica a cual más curiosa: al primer signo de peligro, Bolt pone cara de concentrarse, alarga la mano... y a partir de ella se genera un arma, que el amigo Bolt no duda en utilizar. Si os parece raro que este señor almacene pistolas por piezas en el estómago, no os asombrará saber que complementa su dieta a base de balas y otras piezas de maquinaria, que bebe gasolina y que sus habilidades no se circunscriben a las armas: Bolt puede generar cualquier máquina, desde un radar a un paraguas, sin el mayor esfuerzo, según requieran las circunstancias...

Supongo que por ello el coherente nombre de nuestro protagonista es precisamente Tornillo (Bolt) Manivela (Cranck). Puestos a hacer juegos de palabras, el título se pronuncia similar a *hitman* (pistolero, asesino), aunque tal como está escrito es *el hombre que come*. Cosas más normales como que los malos se llamen cosas como Mao (demonio) o Akahebi (serpiente roja), sirven para acabar de demostrar que el autor se aburre y se distrae a base de juegos de palabras.

Una vez comentada la caracteristica más curiosa del manga, que es el protagonista, ¿qué más podemos decir de Eat-man?. En primer lugar, a los que conocíamos al autor nos ha sorprendido la parte gráfica de Eat-man. El dibujo del autor ha evolucionado mucho: el dibujo es de trazo muy limpio, estilizado, con diseños originales; un descanso para la vista.

Eat-man es un manga muy agradable de leer: las historias de Bolt no tienen mayor complicación, y están bien explicadas. En realidad, de lo poco que se echa en falta en este manga es que Yoshitomi explica muy poco del mundo en el que se mueve su héroe. Parece que habría mucho que explicar, pero en los dos primeros tomos recopilatorios de Eat-man, Yoshitomi se ha centrado tan sólo en las aventuras de su protagonista: Bolt viajando de ciudad en ciudad, conoce gente, se encuentra con viejos amigos y se enfrenta a diferentes problemas y adversarios: asesinos, monstruos, búsquedas de tesoros, normalmente acompañado de un montón de efusivas chicas. Parece que el autor no trabaja con una idea concreta, sino que Eat-man se va generando poco a poco, historia tras historia, hasta que los lectores se cansen. Así que ya sabéis: si la rara historia del justiciero que come tornillos os ha llamado la atención, pronto tendréis ocasión de juzgarla por vosotros mismos.una propuesta interesante, desde el principio.



Masakazu Katsura

VIDEO GIRL LEN

Una nueva Vídeo Girl.

Otro amor que socorrer.

La historia vuelve a empezar...

Si vibraste con Vídeo Girl Ai, no te pierdas esta fascinante colección de 6 números.
Una nueva historia con toda la fuerza y emoción que
sólo un genio del manga como Masakazu Katsura puede transmitir.

No faltes a tu primera cita con Len el 25 de julio.

NORMA Editorial

Visítanos en Internet: http://www.norma-ed.es

Passeig de Sant Joan, 22. 08010 - Barcelona. Tel.: (93) 232 62 12. Fax: (93) 231 26 99.

VIDEO GIRL LEN © MASAKAZU KATSURA / SHUEISHA

EN PREPARACIÓN

ONKYO SEIMEITAI, NOISEMAN, de Shoji Morimoto

Para saber qué se cuece en el país del Sol Naciente, vamos a adelantaros algo de lo que están preparando algunos de los más famosos directores de anime.

Los admiradores de Mamoru Oshii están de enhorabuena, porque está preparando, junto a Hiroyuki Okiura (el diseñador de personajes de *Gosht in the Shell*), un nuevo trabajo: *Jinro* (*Hombre lobo*). El guión estaba acabado en 1995, pero la adaptación de la obra de Masamune Shirow retrasó el proyecto hasta ahora. En un principio, Oshii escribió una historia sobre un perro, y pensaba llamarla *Kenro* (*Perro lobo*), pero llegó Okiura y realizó un "pequeño" cambio de enfoque, centrándolo en un hombre. Parece ser que el señor Okiura es bastante cabezota, por lo que se desprende de una entrevista realizada a Mamoru Oshii, pero en vista de su excelente trabajo, se le perdona todo.

La historia está centrada en el Japón posterior al desenlace de la Segunda Guerra Mundial. El protagonista es un hombre muy fiel a la autoridad en una época donde las escaramuzas y batallas entre la policía y las guerrillas son frecuentes. Hasta ahora se ha filtrado poco de esta nueva película, pero hay una imagen, donde uno de los personajes, se supone que Jinro, es sospechosamente parecido a uno de los protagonistas de una película de imagen real que Oshii dirigió en 1991, *Stray Dog, Kerberos Panzer Cops*. Si es que la imaginación...

Shoji Morimoto está trabajando en dos proyectos: por un lado, un corto de 15 minutos, que por la gran calidad de animación es posible que se estrene en pantalla grande. Se llamará *Onkyo Seimentai Noise Man* (*Noiseman, un ser vivo de sonido*); el tal Noiseman es un monstruo que destruye una ciudad donde siempre había bonitos sonidos, y que desde ese momento se puebla de fantasmas, que unos chicos cazan.

Y más cosas raritas, porque Morimoto, no contento con lo de la ciudad de ruidos bonitos, presenta *Eikyu kazoku* (*La familia eterna*), ya cometada en el Neko anterior, un anime

PERFECT BLUE, de Katsuhiro Otomo

STEAMBOY, de Katsuhiro Otomo

televisivo de 53 episodios... de 30 segundos cada uno. La historia se desarrolla entorno a un drama televisivo; se trata de un programa en vivo de una familia, que en realidad no lo es, ya que está formada por marginados sin ningún tipo de relación entre ellos.

El guionista de *Memories, kanojo no omoide* (*Memories, los recuerdos de ella*), Takashi Kon, dirige *Perfect Blue*, otro proyecto a estrenar en el 98. Kon, a pesar de destacar como mangaka, en esta ocasión dirige y diseña los personajes de este *thriller* protagonizado por Mima Kirikoshi, una de las tres componentes de un gupo musical que intenta convertirse en actriz. A su alrededor aparece otra Mima, y acaba envuelta en un turbio caso de asesinato. Para quienes les guste el suspense y la psicología.

El maestro Otomo llevaba un tiempo sin dejarse ver, y ahora lo hace con *Steam Boy*, donde él se lo guisa y come todo: se encarga de la historia, la dirige y diseña los personajes. Steam Boy es un chico llamado James Rey Seam, descendiente de una familia de inventores. Se cierne una crisis en la Inglaterra visctoriana, donde se desarrolla la acción, y la incógnita (si se puede llamar así), es en qué consiste exactamente la crisis y cómo actuará Steam Boy.

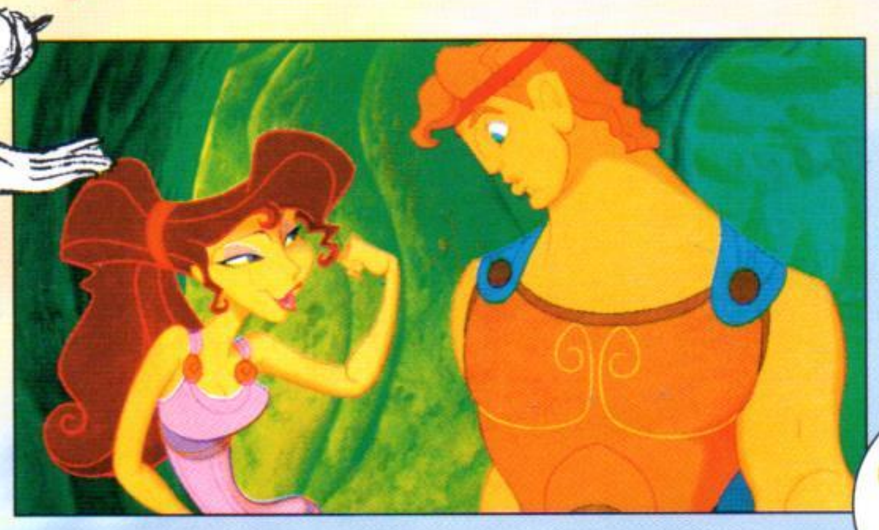
Lo más interesante es, sin duda, el nuevo trabajo de Katsuhiro Otomo, así como el de Mamoru Oshii.

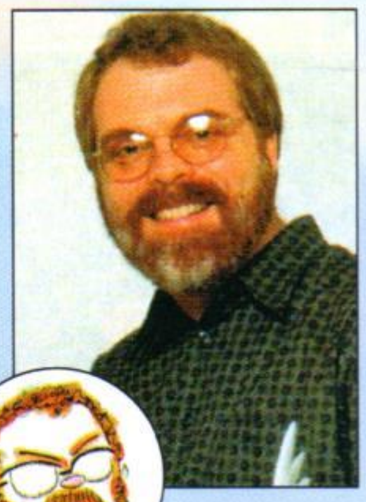
Hay que ver lo recelosos que son y cómo se las arreglan para mantener la expectación hasta el último momento, filtrando el mínimo de imágenes posible. Habrá que conformarse con eso, ¿o no?.

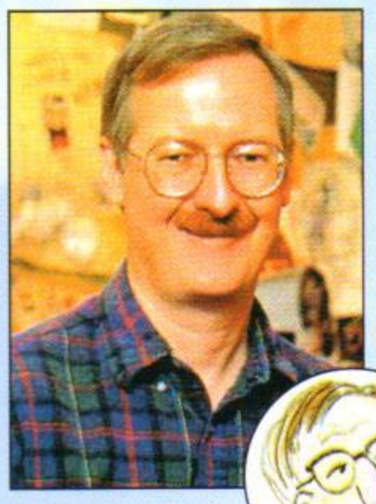
JINRO, de Mamori Oshi

EIKYUKAZOKU, de Shoji Morimoto

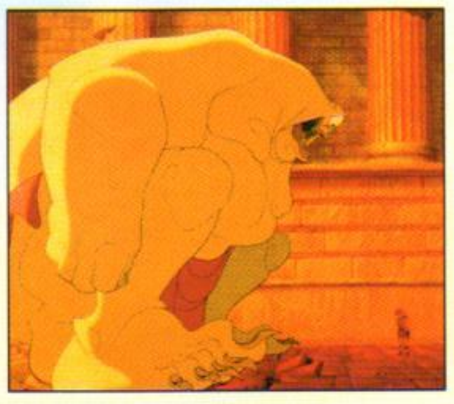
HERCULES







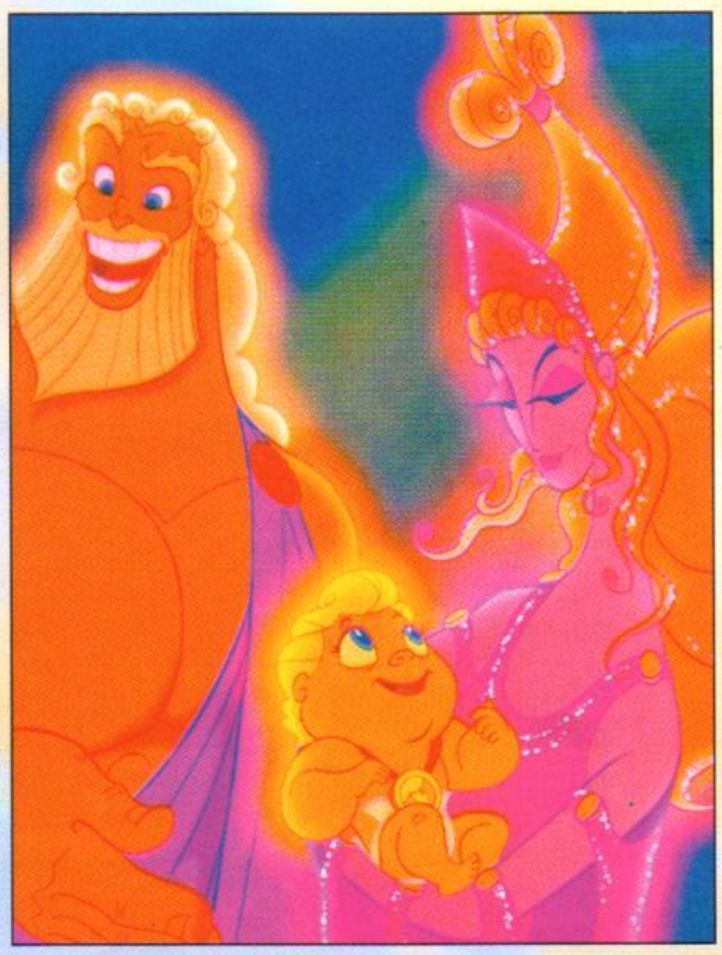
Si tuviera que elegir a un director de animación que haya marcado de modo definitivo los dibujos animados de los 80 y 90 no me quedaría más remedio que saltarme las reglas y nombrar a dos, Ron Clements y John Musker. En gran parte son los responsables de reflotar a Disney, sacarla del enorme bache en el que había caído con productos como Taron y el caldero mágico. Primero *Basil, el ratón super detective*, luego *La Sirenita* y más tarde *Aladdin* son tres de las mejores películas de toda la historia de Disney, siempre en mi humilde opinión.

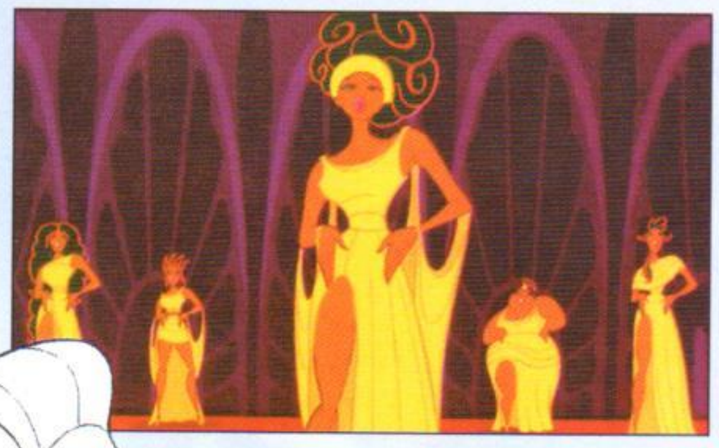


Pues bien, ahora han vuelto y lo hacen rompiendo con el tono serio de las última películas de la compañía, lo hacen con un verdadero cartoon que hará las delicias de todos aquellos que disfrutaron como locos con *Aladdin*, lo hacen con *Hercules*.

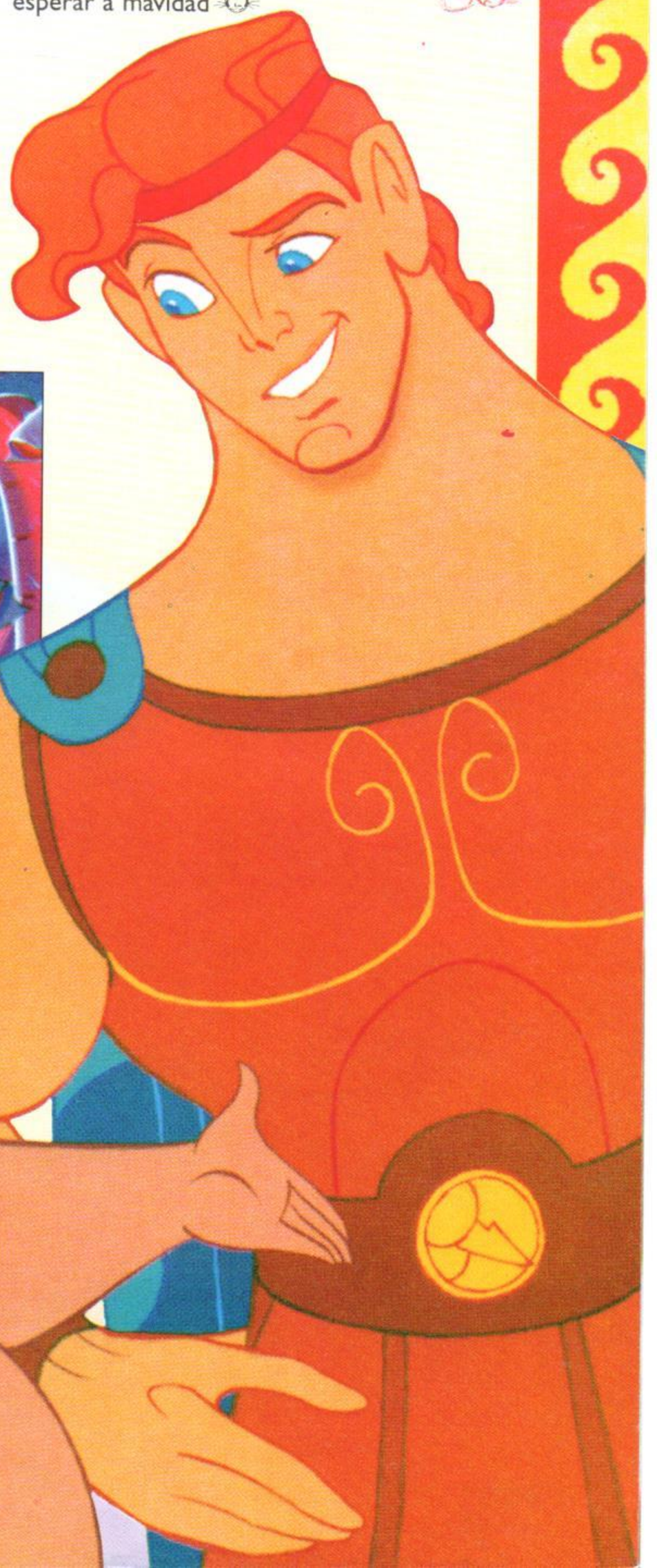
Hercules es el largometraje número 35 de animación de Disney y nada más estrenarse ha batido records de taquilla. La banda sonora vuelve a ser de Alan Menken, un Alan Menken que vuelve a los orígenes y se acerca más al estilo de piezas como *La pequeña tienda de los horrores*, con muchos espirituales negros y canciones a coro. El tema central es lo de siempre pero el resto de la banda sonora es sobresaliente, incluyendo un tema de amor de la protagonista, Meg, que es un verdadero prodigio de la fusión musical. Toda una curiosidad.

La historia de *Hercules* empieza en el Monte Olimpo, como no, donde Zeus y Hera acaban de tener un hijo, Hercules. Zeus regala al recién nacido un pequeño pegaso e invita a todos los dioses a una fiesta para celebrarlo. Entre los dioses está Hades, el malo de la película que pretende derrocar a Zeus y hacerse con el control del Olimpo, casi como si se tratara de un hombre de negocios típicamente americano. Hades consulta a The Fates, tres adivinas que predicen que en 18 años Hades prevalecerá si Hercules no le vence. Para asegurar sus posibilidades al máximo Hades envía a sus dos esbirros Pain y Panic para que rapten a Hercules y le administren una pócima que le dejará sin poderes. Evidentemente la pareja de patanes falla y Hercules consigue mantener la mitad de su fuerza. En la Tierra le recogen dos



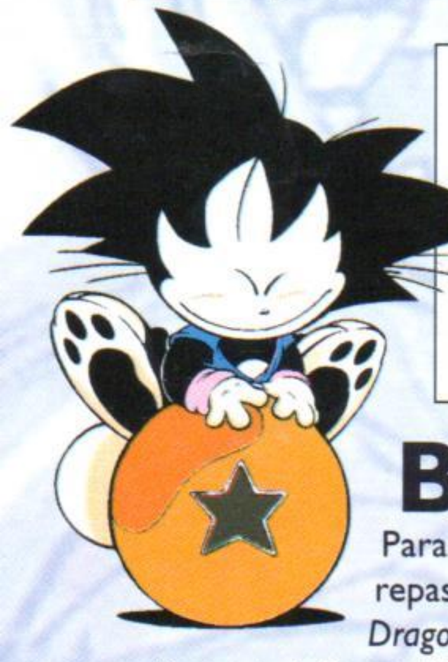


humanos Amphitryon y Alceme, que le cuidan como a un hijo y le ven crecer. Pero cuando se hace mayor sus padres adoptivos le revelan su verdadero origen (parece Superman) y el porque de su enorme fuerza y Hercules se dirige a un templo cercano dedicado a Zeus. Una vez dentro Zeus se manifiesta y le dice que deberá demostrar su valor y convertirse en un héroe para la Tierra si quiere recuperar su deidad perdida. Hercules se dirige a la isla de Idra para entrenarse a las órdenes de Philoctetes, Phil para los amigos, de profesión entrenador de héroes. Phil se parece poco a los senseis habituales pero hace un buen trabajo y Hercules acaba convirtiéndose en una celebridad a base de matar las amenazas enviadas por Hades. Pero Zeus le dice que la popularidad es efímera y que el valor real es otra cosa. Entre peleas, líos con Meg, la chica "muuuy independiente" de la película y campañas de publicidad sobre la figura de Hercules llega la batalla final en la que el héroe deberá enfrentarse a los Titanes, unos monstruos elementales y a un Cíclope gigante. He visto la película y puedo decir que es lo mejor que he visto de animación en bastante tiempo. Ahora a esperar a mavidad



por Armando Vila

PUESTA AL



Bueno, este mes tenemos un poco de todo. Para empezar un pequeño repaso al libro de datos de *Dragon Ball GT*. Luego un buen puñado de información sobre los capítulos 47, 48, 49 y 50 de la serie con lo que ya llegamos al medio centenar de capítulos de la serie. De todas maneras parece seguro que no se llegará a la centena aunque me reservo la noticia (una exclusiva) para el final del texto. Cerramos este mes con un gazpacho de noticias. Entre ellas destaca la aparición del anime book del especial de televisión en el que salía el universo de *Dragon ball GT* cien años después. Una oportunidad perfecta para que le echéis un vistazo al producto que ha sustituido la película de temporada de *Dragon Ball* a la que nos tenían acostumbrados en la Toei.

Ya ha salido a la venta el *Dragon Ball GT Perfect File Book*, una pieza imprescindible para los coleccionistas de productos relacionados con la serie. Parece que Planeta-DeAgostini está muy interesada en publicarlo, al fin y al cabo andan deseosos de publicar lo que sea de *Dragon Ball GT* y esta es la primera oportunidad clara de hacerlo. En este perfect book se hace un repaso a la historia de *Dragon Ball GT*, a sus personajes y a diversas fases de la producción de la serie. Una de las curiosidades más interesantes son algunos bocetos originales que no se habían podido ver antes. Por lo demás es un libro de consulta demasiado pequeño para ser totalmente completo pero muy útil para iniciarse en la historia de *Dragon ball GT*. En el capítulo 49, emitido con retraso por motivo de la emisión de un partido de base ball. El enemigo aparecido en el capítulo 48, el dragón Ryan Shenron es poco serio y parece poca amenaza. Pan le pega una paliza y Ryan se hincha de aire lo que da mala espina a Gokuh, pero cuando se le acaba el aliento vuelve a su tamaño normal. Pan sigue dándole golpes y le pregunta donde está la bola. Ryan le pregunta a Pan si quiere las bolas para no ser tan fea y Pan se pone de

DÍA

los nervios. Le vuelve a pegar pero esta vez, a diferencia de las otras ocasiones, Ryan se mantiene de pie y aguanta los golpes sin pestañear. Ryan captura a Pan y le pega en el estómago. Gokuh va en su ayuda y Ryan lo evita fácilmente. Había escondido su verdadera fuerza. Gokuh se transforma en super guerrero pero no puede mantener la transformación y cae de rodillas. Ryan explica que el lago está produciendo energía negativa y que eso es lo que le da poder y se lo resta a Gokuh. Ryan le aclara que su energía negativa, la que le dio la vida en la segunda bola, fue la que se produjo cuando resucitaron al padre de Upa, matado por Tao Pai Pai. Ryan les dispara un rayo que les incrusta en un montículo y les dice que los lanzará al lago polucionado. Giru ataca a Ryan y es repelido con facilidad. Gokuh y Pan son lanzados al agua. Pero Giru rescata a Pan y la lleva a un extremo donde el agua está limpia. Pan le dice a Gokuh que venga con el y juntos provocan una fuente de limpieza lo que elimina parte de la energía negativa y se enfrentan a Ryan. Este intenta escapar pero lo detienen y destruyen. Las cosas vuelven a la normalidad y la segunda dragon ball cae en la mano de Gokuh completamente reparada y con su color habitual. En el capítulo 50 Gokuh y Pan se toman un respiro y se refrescan en un lago mientras la joven le dice a su abuelo que la deje ir sola a rescatar las bolas, que será cosa fácil. Giru se pone nervioso y le dice que hay mucho peligro, Pan le tira una piedra para que se calle. Buscando la tercera dragon ball llegan a una ciudad desierta y Pan se obsesiona con conseguir un zumo. Se acerca a una máquina de latas y un extraño barro sale de la misma y la ataca. Parece ser que el barro ha dejado a la ciudad

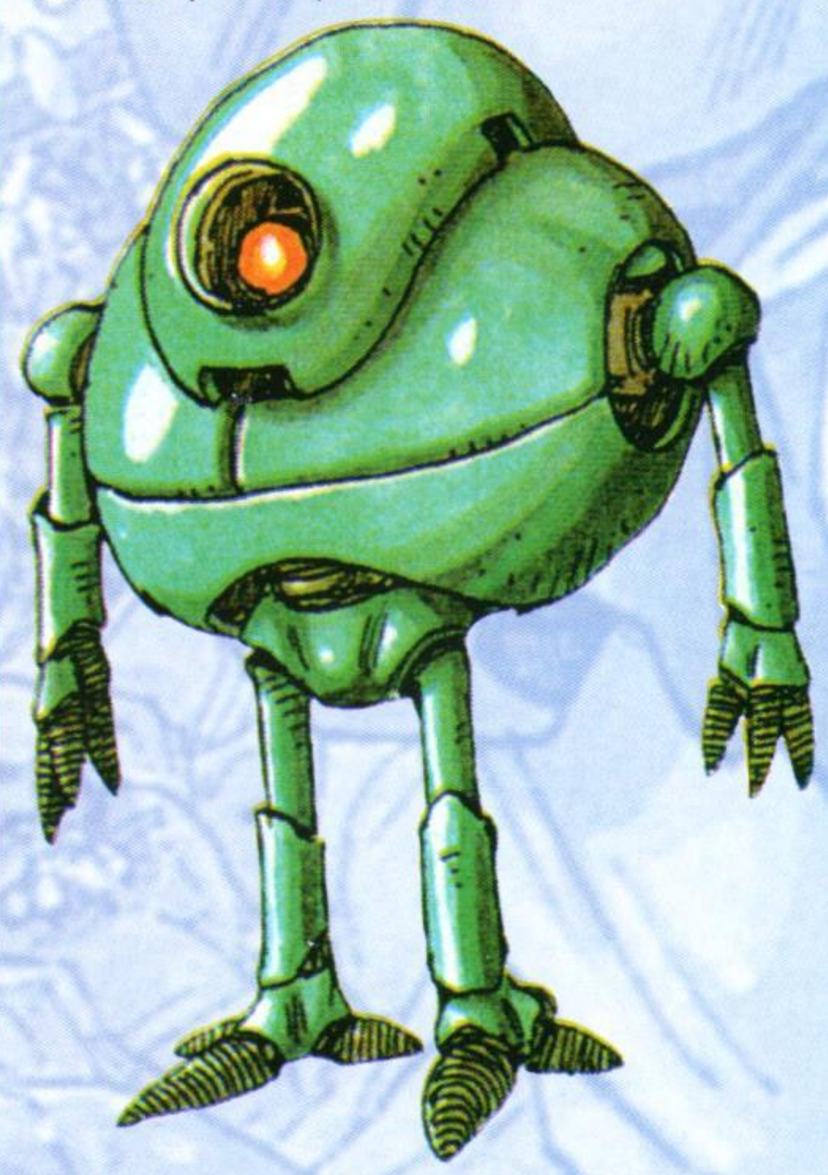
DB GT: Capítulo 47

Bra y Bulma se dirigen hacia Gokuh y el SHA#17 en una nave de la Capsule Corp mientras Videl va volando con Chi Chi en brazos. El Dr. Myu le echa en cara a Gokuh que no puede ni golpear ni lanzar rayos y que está perdido. El SHA#17 le dispara un dengeki jigoku dama pero Gokuh se teletransporta hasta su espalda. Gokuh le coge por la espalda y empieza a acumular energía con la intención de explotar y llevárselo por delante.El SHA#17 intenta huir pero no puede y Gokuh genera una explosión. La onda expansiva es tremenda y al despejarse el humo vemos como Gokuh vuelve a ser un niño y se desmaya en medio del cráter generado por la explosión. Pero el SHA#17 ha utilizado un escudo de energía y no ha sufrido daños. Se recupera y se prepara para lanzar otro dengeki jigoku dama pero llega la A18. Esta le dice al SHA#17 que la ataque, que eso hará detonar la bomba que les implantó el Dr. Gero y les destruirá. Pero Gokuh sabe que es un farol, que la bomba la eliminó Shenron tras un deseo de Krilin. La A18 sigue con las amenazas y le dice que para matar a Gokuh la tendrá que matar a ella primero. el SHA#17 duda y Myu se pone nervioso, quiere que Gokuh muera, si al mismo tiempo muere el SHA#17 no le importa. El SHA#17 se cansa y dispara un dengeki jigoku dama con el que elimina a Myu. El SHA#17 sigue reticente de atacar a la A18 y esta aprovecha para contraatacar. Pero Gokuh le dice que no dispare más que eso aumenta el poder del androide. Pero Gokuh se fija en el detalle que el SHA#17 no se mueve mientras recoge energía. Gokuh le dice a la A18 que dispare más bolas de energía y se mete en la estela de los disparos y ataca con el Ryuu ken bakuhatsu y luego un kame hame y destruye al SHA#17 atravesándolo por el pecho. Pero los destrozos son enormes y deciden convocar a Shenron para repararlos. Con todo el mundo presente convocan a Shenron no sin que Pan comente que tienen unas grietas. Las cosas no salen bien y en vez de Shenlon aparece un dragón viejo y feo y fumando un puro.

DB GT: Capítulo 48

Todos se quedan alucinados y no saben que o quien es ese dragón. Pan le dice al dragón que se espabile en concederles los deseos y el dragón se enciende el cigarro y les echa el humo. Kaio Sama se comunica con Gokuh telepáticamente y le indica que no es Shenron. El dragón juega con las bolas y antes que puedan impedirlo se convierte en un tornado azul y lanza siete dragones negros en todas las direcciones, cada uno con una bola en la boca. Pan se fija en unas curiosas luces que se ven en el horizonte, Gokuh y Gohan notan la maldad en el aire. Kaio Shin tampoco sabe lo que pasa pero parece que Dai Kaio Shin sí y se comunica con el grupo a través de la bola. El Kaio les acusa de haber utilizado en exceso las bolas y les recuerda que él les avisó. Acusa en especial a Bulma por haber creado el dragón radar. Bulma intenta defenderse. El Kaio explica que cada vez que se utilizaban las bolas se generaba una energía positiva, para cumplir el deseo, y una energía negativa que quedaba en la bola. Esa energía es la que ha roto las bolas y soltado a los siete dragones malvados que, según Popo, ya eliminaron la vida del universo siglos antes. Por encima de discusiones el grupo decide moverse y prepararse para eliminar a los siete dragones. El Dai Kaio shin le dice a Gokuh que se de prisa, que los dragones pueden destruir el planeta. Gohan quiere ir pero Gokuh le dice que con la transformación en SSJ 4 debería bastar para ganar. Pan va a comentar algo pero se calla. Pan le sigue a escondidas. Mientras los dragones han volado hasta encontrar su elemento y han tomado su verdadera forma. Uno ha ido a un volcán y hace que entre en erupción, el segundo se convierte en una estatua de hielo, el tercero se convierte en un rayo, el cuarto crea un huracán, el quinto se convierte en una estatua de Shenlon, el sexto se pierde entre las nubes y el séptimo se lanza a un lago cercano a un pueblo. Ese es el primer enemigo. El dragón poluciona toda el agua. Gokuh se da cuenta que no tiene radar y va a volver cuando se topa con Pan que lleva a Giru. Al final Gokuh cede y le deja quedarse. Atacan al dragón y este no parece una gran amenaza. El capítulo se cierra con el lago burbujeando.

sin electricidad. El barro está por todas partes y le da miedo a Pan. Aparece un nuevo dragón y se hace llamar Uu Shenron. Uu le dice a Gokuh que matar a Ryan no tenía mérito y que era el más débil de los siete dragones. Uu les ataca rodeándolos con barro y lanzándoles descargas eléctricas. El monstruo controla el barro y lo utiliza para hacerse más grande. En realidad lo que hace es construirse una especie de armadura con el en el centro. Uu les dice que su energía proviene de cuando se resucitó a Gokuh para luchar contra Vegeta y Nappa y que ha salido de la quinta dragon ball. Uu tiene una técnica que lanza rayos eléctricos, se llama el Dragon Thunder y es muy eficaz. Por ello Gokuh se

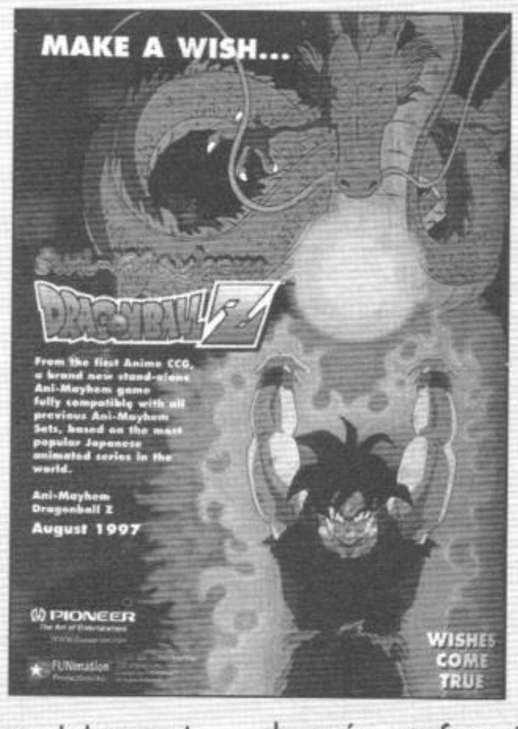


transforma en SSJ4. El Dragon Thunder sólo hace cosquillas a Gokuh y este lanza contra Uu diez kame hames. Pero el traje, muy elástico, recoge el disparo y lo devuelve rebotado. Gokuh saca a Pan de la trayectoria del disparo. Gokuh vuelve a su forma de niño pero sigue vivo y Uu se pone nervioso y lanza tentáculos a líneas de alta tensión y cualquier cosa cercana con corriente eléctrica. Dos tentáculos de barro alcanzan a Gokuh y Pan y les descarga el 50% de la electricidad que tiene acumulada. Pan se desmaya inmediatamente y Gokuh aguanta un poco más pero también cae derrotado. Pero la suerte acompaña a nuestros héroes y se pone a llover. Uu se intenta poner a cubierto y Gokuh y Pan quedan libres. Gokuh recoge a su nieta. La misma lluvia se encarga de eliminar el poder de Uu. Lo que queda del dragón, un pequeñísimo cuerpo, le ofrece la bola a Pan y cae. Pan se acerca y cuando está junto a Uu este se levanta e intenta capturarla pero Pan sale volando. Gokuh dispara un kame hame y mata a Uu. La quinta dragon ball cae y es recuperada por Gokuh y Pan. En el episodio 51 aparecerá Ryuu Shenron, el sexto dragón capaz de cambiar de forma y de sustituir a personas, como la princesa de un pequeño pueblo. Su habilidad para cambiar de forma le permite crear tornados muy peligrosos. En el capítulo 52 aparecerá Chii Shenron, el séptimo dragón, que capturará a Pan y la introducirá en su cuerpo para evitar así los ataque de Gokuh. Y para acabar, en el capítulo 53, se cerrará la historia de Chii Shenron.

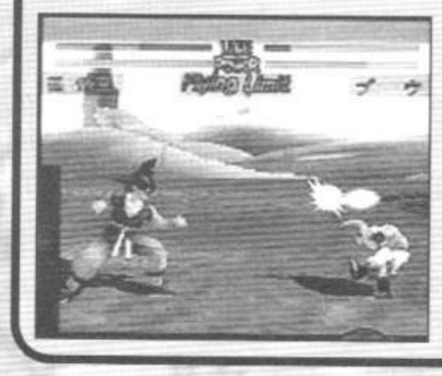
El mes que viene más pero no quiero cerrar la sección sin hacerme eco de las última noticias sobre la continuidad de la serie. Parece que los productores habían decidido cerrar la serie en la historia del SHA#17, coincidiendo con el lanzamiento de *Final Bout*. Pero el retraso en la edición del juego obligó a los productores a largar la serie, una vez más, hasta que apareciera el juego y poderlo promocionar con mayores expectativas. Ahora que *Final Bout* está presentado parece que los productores ya han dado luz verde para acabar la serie y que esta es la última saga. Incluso se dice que el último capítulo podría ser el 65 pero que en cualquier caso no se llegaría al capítulo 70.

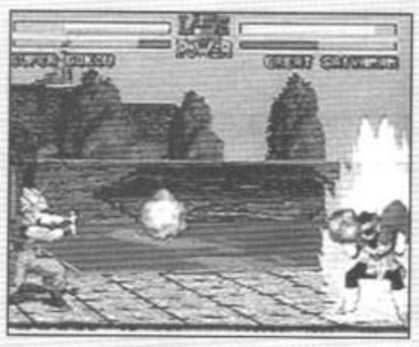
UN POCO DE TODO

En lo que se refiere a noticias variadas sobre Dragon Ball son varias. Para empezar el nombre definitivo del juego de polígonos de *Dragon Ball* es *Dragon Ball Final Bout*. Por lo visto en el anuncio promocional de TV la cosa promete. Otra noticia muy interesante es el suplemento sobre *Dragon Ball* que están preparando los chicos de *Ani Mayhem*. *Ani Mayhem* es un juego de cartas tipo magic del que ya hemos hablado en el *Neko* y que utiliza personajes populares del mundo del anime. Pues bien, parece que *Dragon Ball* ya ha cuajado en la TV americana y los de *Ani Mayhem* no han perdido el tiempo. Otro detalle que demuestra el éxito de la serie en los USA es la edición de la banda sonora de la música americana con música y letras de Peter Berring y Brian Griffith. También se han empezado a comercializar las cintas de *Dragon Ball Z*. Por cierto, y cambiando de país, en francia están a punto de salir las cintas de vídeo con el final de *Dragon Ball Z* y, seguramente, con *Dragon Ball GT*. Parece que ese será el sistema elegido por AB para difundir la serie. Sin duda es un modo muy "jugoso" para la empresa.



Para acabar, en japón está a punto de aparecer un anime book de esos que recopilan un anime en fotogramas simulando un manga, sobre el especial de televisión emitido hace pocos meses.





C/Villarroel nº 107 • 08011 Barcelona • Tel. (93) 454 71 36

TONKAM

POR FIN UNA TIENDA CON TODA LA NOVEDAD JAPONESA.

LOS MANGAS, REVISTAS Y GOODS DE LAS SERIES DE MÁS ÉXITO (Y NO SÓLO DE DRAGON BALL)

© SHO-U TAJIMA 1996

MARVEL
IMAGE
D.C.
DARK HORSE

NORMA
CAMALEÓN
GLENAT
LA CÚPULA

Además de todo el Comic nacional, podrás encontrar Magic-TG, Juegos de Rol y merchandising en general.

COMICS

Barris i Buixó, C.C. Les Palmeres, local 12
17200 PALAFRUGELL (Girona)
Tel. 972 - 30 22 73

SERVICIO DE NÚMEROS ATRASADOS

Puedes solicitar los ejemplares que te falten o el catálogo general de nuestra editorial, CAMALEÓN EDICIONES, a nuestro servicio de números atrasados:

EL BOLETÍN
Carlos González Fernández
Cerdeña, 112 3º4ª
08018 Barcelona
Tel.: 93-232 14 59
de 9 mañana a 8 noche.

Envío contra reembolso sin pedido mínimo y con los gastos de correo por vuestra cuenta.

CAMALEÓN EDICIONES

NOSTROMO

COMICS
MANGA
IMPORTACION
JAPONES
MERCHANDISING
VIDEO MANGA

JUEGOS DE ROL
CARTAS
WARGAMES
MERCHANDISING
MINIATURAS
LITERATURA
VIDEO GORE
Y FANTASTICO

CARLOS CAÑAL 24 ACC 41001 SEVILLA
TLF/FAX (95) 4211818 - (95) 4211288
SERVIMOS POR CORREO A TODA ESPAÑA
http://www.nostromo.arrakis.es

SAILOR MOON
EL FIN DE LA ETERNIDAD

Como anunciamos hace ya varios numeros, *Sailor Moon* finalizó en Japón el pasado mes de Abril, tanto en manga como en versión animada. Creada a principios de 1992 por Naoko Takeuchi, obtuvo un enorme éxito que hizo doblar las ventas de la revista *Nakayoshi* de la editorial *Kodansha* y significó la recuperación del interés por el shojo manga (manga para chicas), llegando a cautivar también al público masculino. Por primera vez en mucho tiempo, los aficionados (y sobre todo los aficionados de fuera de Japón) reconocían el gusto por una serie destinada inicialmente al público femenino. La historia narrada por Takeuchi, en la cual las protagonistas no eran las típicas chicas débiles, causó estragos entre más de un aficionado. Repasaremos ahora el final de una de las series de manga y anime clave de la década de los 90, que finalizó en su tanboukon 18 dejando a más de un *otaku* sin su pan de cada día (no os preocupéis que el mundo no se acaba).

Sailor ChibiMoon y las Guerreros del Futuro vuelven para ayudar a Usagi.

Taiki, Seiya y Yaten, Los Three Lights guardan un gran secreto.

LA BATALLA FINAL
(ACTOS 46-52 / TOMOS 17-18)

La última vez dejamos a Taiki, Seiya y Yaten que veían en Chibi Chibi la reencarnación de su princesa perdida (ver Neko 25). Ante ellos aparece la Princesa Kakyuu que les pide que protejan a Chibi Chibi, ya que ella es la clave para la supervivencia de la Tierra y de toda la galaxia. Ante los ojos de los Three Lights, la niña se transforma en Sailor Chibi Chibi. Mientras, Usagi y sus compañeras están luchando con Sailor Lead Crow, llevando las de perder y resultando heridas de gravedad Luna, Diana y Artemis. Solo la aparición de Seiya y sus compañeros como Sailor Star Lights decantará la balanza, huyendo Sailor Lead Crow para no perecer. La Princesa Kakyuu curará a los gatos y pedirá ayuda a Usagi para luchar contra Sailor Galaxia y poner fin a las Sailor Wars. Usagi se siente cada vez más triste, ya que no ha recibido ninguna noticia de Mamoru desde que éste se marchase a Estados Unidos, y además sus sentimientos hacia Seiya se van haciendo cada vez más fuertes, cosa que le preocupa. Usagi lleva a pasear a Chibi Chibi por el parque, y ante ellas aparece una enigmática joven que le intenta robar el Grial.

La Pricesa Kakyuu, dispuesta a acabar con la amenaza del CAOS.

Sailor Galaxia, el enemigo mas poderoso con el que se hayan enfrentado las Guerreros.

Sailor Cosmos, la Guerrero mas poderosa de todas.

En Sailor Moon Eternal se vuelve a dar importancia al quinteto original.

Se trata de Galaxia, que se ha encarnado para acabar de una vez con sus enmigos. Pero Chibi Chibi se interpone entre ellas y hace reaccionar al Grial haciendo retroceder a Galaxia, la cual regresa a su castillo celestial. Allí recuerda como conocio a Wiseman hace mucho tiempo (¿os acordáis de él, el misterioso Hombre Sabio de *Sailor Moon R*?), el cual predijo que el Caos dominaría la galaxia y que ella sería parte vital en el Nuevo Orden. Usagi decide acompañar a las Sailor Star Lights y a la Princesa Kakyuu al castillo celestial de Galaxia, pero no avisa a sus compañeras para no ponerlas en peligro. Para llegar hasta él, tienen que atravesar el cosmos en la barca de Caronte. Durante el viaje, varios subordinados de Galaxia intentarán acabar con ellas, primero psicológicamente y luego usando la fuerza.

Mientras, en el futuro, la Reina Serenity y Chibiusa observan la situación, ya que Artemis, Luna, Guerrero Plutón y el Rey Endimyon han caído en un profundo letargo y están muriendo lentamente. La Reina Serenity convoca a Sailor Serece, Sailor Palace, Sailor Juno y Sailor Besta (¿os acordáis de ellas?; si no *ved Sailor Moon Super S/Sailor Starts*) para que ayuden a Usagi. Las Sailor Star Lights sucumben, pero Usagi, Chibi Chibi y la Princesa Kakyuu consiguen alcanzar el palacio celestial de Galaxia. Allí descubren las tumbas donde Galaxia ha enterrado a las Sailor Stars tras drenarles su poder. Galaxia ha preparado también unas tumbas para Usagi y el resto del grupo. Allí son atacadas por esbirros de Galaxia, y cuando están a punto de perder su energía, aparecen Chibiusa y las Guerreros del Futuro que las salvan de una muerte segura. Una vez en el interior del castillo, les esperan Sailor X y Sailor O, los últimos servidores de Galaxia. Usagi consigue derrotar a Sailor X, pero Sailor O mata a la Princesa Kakyuu.

Antes de morir, la princesa le dice a Usagi que es la única que puede detener al Caos, y que pase lo que pase nunca pierda la esperanza. Usagi se enfrenta a Sailor O con fuerzas renovadas tras la muerte de la Princesa. En la lucha aparecerán todo el grupo de Guerreros (Mercurio, Marte, Júpiter, Venus, Plutón, Urano, Neptuno y Saturno), que ante los ojos de Usagi destruirán el cuerpo de la Princesa Kakyuu y le robarán su Semilla Estelar, que contiene toda su energia.

Las chicas han sido poseídas por Sailor Galaxia, la cual las controla gracias a unos brazaletes que ha colocado a las Guerreros. Junto a ellas aparece Mamoru/Tuxedo Kamen que ordena a las Guerreros que maten a Sailor Moon y le roben su poder para su señora Sailor Galaxia. Usagi no quiere herir a sus compañeras ni a Mamoru. Las Guerreros del Futuro son derrotadas junto a Chibiusa, pero la intervención de Chibi Chibi hace que Usagi pueda liberar el espíritu de sus amigas, aunque Mamoru continúa bajo el influjo de Galaxia. Sailor Moon le sigue hasta el corazón del castillo celestial, donde le espera Sailor Galaxia para poner punto final a la lucha.

Aún con todo su poder, Usagi no es capaz de detener a Galaxia. Esta abre un portal hasta la Galaxia Coldron, un lugar sagrado donde nacen las estrellas de toda la galaxia y que está dominado por el Caos. Durante la lucha, Galaxia explica a Usagi que ella es una de las personas que nació para ser Guerrero, pero como no era la más poderosa necesitaba conseguir el Ginzuishou (El Cristal de Plata), por lo que se unió al Caos para poder dominarlo todo. Pero ni con la unión de todos los espíritus de las Guerreros muertas, Usagi es capaz de detener la maldad de Galaxia. El portal de la Galaxia Coldron se va haciendo cada vez mayor y el Caos empieza a invadir el espacio. El Caos ya no necesita a Galaxia, por lo que intenta destruirla, aunque es salvada por Usagi. Chibi Chibi le dice que no ha de perder la esperanza. Galaxia recupera su personalidad gracias al gesto de Usagi, y le entrega la energía

Sailor Star Healer, Sailor Star Fighter y Sailor Star Maker. Las Sailor Star Lights buscan a su princesa para poder derrotar a Sailor Galaxia.

Chibi Chibi esconde un gran poder bajo su aspect angelical.

de su espíritu. Con esta energía y guiada por Chibi Chibi, Usagi intenta cerrar para siempre el portal, cansada de perder a sus seres queridos y de haber luchado tanto.

Pero al absorber la energía de Galaxia, se desencadena en ella un espíritu interior. Se trata de Sailor Cosmos, el Guerrero más poderoso, que explicará a Usagi que para asumir el último estadio de Guerrero y convertirse en Sailor Cosmos debe ser lo suficientemente valiente como para perderlo todo y para recibirlo todo como Eternal Sailor Moon. Con su poder al máximo, Eternal Sailor Moon cierra el portal espacial. Usagi despierta junto al espiritu de Galaxia, la cual ha renacido gracias al poder de Eternal Sailor Moon. Los que también han resucitado son el resto de Guerreros y Mamoru. Chibiusa regresa al siglo 30 indicando a Usagi que la esperará. Usagi y Mamoru se casan, y estarán siempre juntos para proteger el planeta con el resto de Guerreros.

SAILOR WARS

(Capítulos 173-200)

Como viene siendo tradicional cuando se adapta una serie de manga a la pequeña pantalla, el quinto año de *Sailor Moon* difiere de su versión papel. Para no perder la costumbre, esta etapa recibió un nombre distinto al de la anterior, siendo *Sailor Moon Eteral* el elegido por la compania *Toei*, que decidió no continuar con las siglas que tantos problemas les dieran en la anterior etapa (recordemos el escándalo que se formó por haber escogido las siglas SS en el título).

Lo que más hay que destacar en esta etapa es la desaparición de personajes significativos de la serie como Mamoru/Tuxedo Kamen (por motivos de guión) y de las Guerreros Urano, Neptuno, Pluton y Saturno (que aparecen simplemente como secundarios), volviendo al quinteto original de Guerreros y siendo sustituidos por otro nuevos como los/las Three Lights/Star Lights y Chibi Chibi.

Esta etapa mantiene el mismo esquema de sus predecesoras, siendo la mayoría de capítulos historias autoconclusivas que no pasan de la mediocridad y que prácticamente no contienen información sobre la verdadera historia. Tan solo los últimos ocho capítulos son interesantes, formando un único bloque que es todo el desenlace de la serie. La historia que sirve de excusa en prácticamente todos los episodios de esta etapa es la siguiente: Galaxia quiere conseguir la Semilla Estelar que posee un determinado individuo y Usagi, con la ayuda de sus compañeras y de las Star Lights lo evitan. Tan solo la mención de la extraña desaparición de Mamoru tras su partida a los Estados Unidos es el mínimo intento de una historia. Tal vez sean la falta de imaginación y la monotonía algunas de las causas del fin de la serie.

En la versión animada se nos cuenta que Galaxia fue la Guerrero escogida para desterrar al Caos de una vez por todas del Universo. Al ver que una vez desterrado Galaxia ya no tendría una finalidad en el universo, decidió desprenderse de su Semilla Estelar, la fuente primordial de su poder, para que otro fuese el escogido para la tarea. El Caos aprovechó esto para apoderarse del cuerpo de Galaxia y poder así controlar el universo. Pero era necesario conseguir las Semillas Estelares de los demás defensores de la galaxia, por lo que viajó primero al planeta de las Star Lights y luego a la Tierra para conseguirlas. Pero la Semilla Estelar que se desprendió de Galaxia se desarrolló hasta convertirse en un ente vivo, un espíritu que tenía que encontrar a alguien lo suficientemente fuerte como para tener la Luz de la Esperanza que detendría al Caos y liberaría a Sailor Galaxia. Ese ente vivo es Chibi Chibi.

En la versión animada, Mamoru no es hechizado por Galaxia sino que le roba su Semilla Estelar. El final de la serie tampoco de por si un final, ya que, a diferencia del manga, Usagi y Mamoru no se casan, dejando la puerta abierta para una continuacion de la serie o bien para una serie de OVAS o incluso alguna nueva pelicula. Y es que es muy difícil matar a la gallina de los huevos de oro, sobre todo si durante los últimos seis años has estado ganando miles de millones.

Sailor Star Healer y Sailor Star Maker, dispuestas a acabar con el CAOS.

Aunque no se trate de una de las mejores series de animación, Sailor Moon ha sido sin lugar a dudas una de las que mas exito han cosechado, calando muy hondo en los aficionados al manga, y para el público de fuera de Japón en los aficionados al anime, ya que nos llego mucho antes la version animada.

Aunque la serie no ha sido tratada aquí como se merecía, siendo destrozada la versión animada debido a una pésima traducción, y seguida de una publicacion del manga que mas vale no entrar en detalles, hay que decir que sin duda alguna el público español o pasa de todo o es imbécil, y las editoriales que saben que somos tontos y ellos no lo son, nos presentan los productos mal y decualquier manera. Mas le valdría a España aprender de Francia, nuestro querido vecino, donde el mercado de manga y anime es un paraíso y donde la calidad que por esos ambientes hay tardará mucho en alcanzarse por estos lares. (¿De verdad creéis que Evangelion va a tener exito aqui? Mejor que no contestéis).

El final mas esperado.

Hotaru/Guerrero Saturno, Michiru/ Guerrrero Neptuno, Haruka/ Guerrero Urano y Setsuna/ Guerrero Pluton, practicamente desaparecen en esta ultima etapa.

T.O.T O- JOX

COMICS & VIDEOJOCS

C/ República Argentina, 47 MATARO TF: (907) 23 70 40

SOMOS ESPECIALISTAS EN MATERIAL DE IMPORTACIÓN

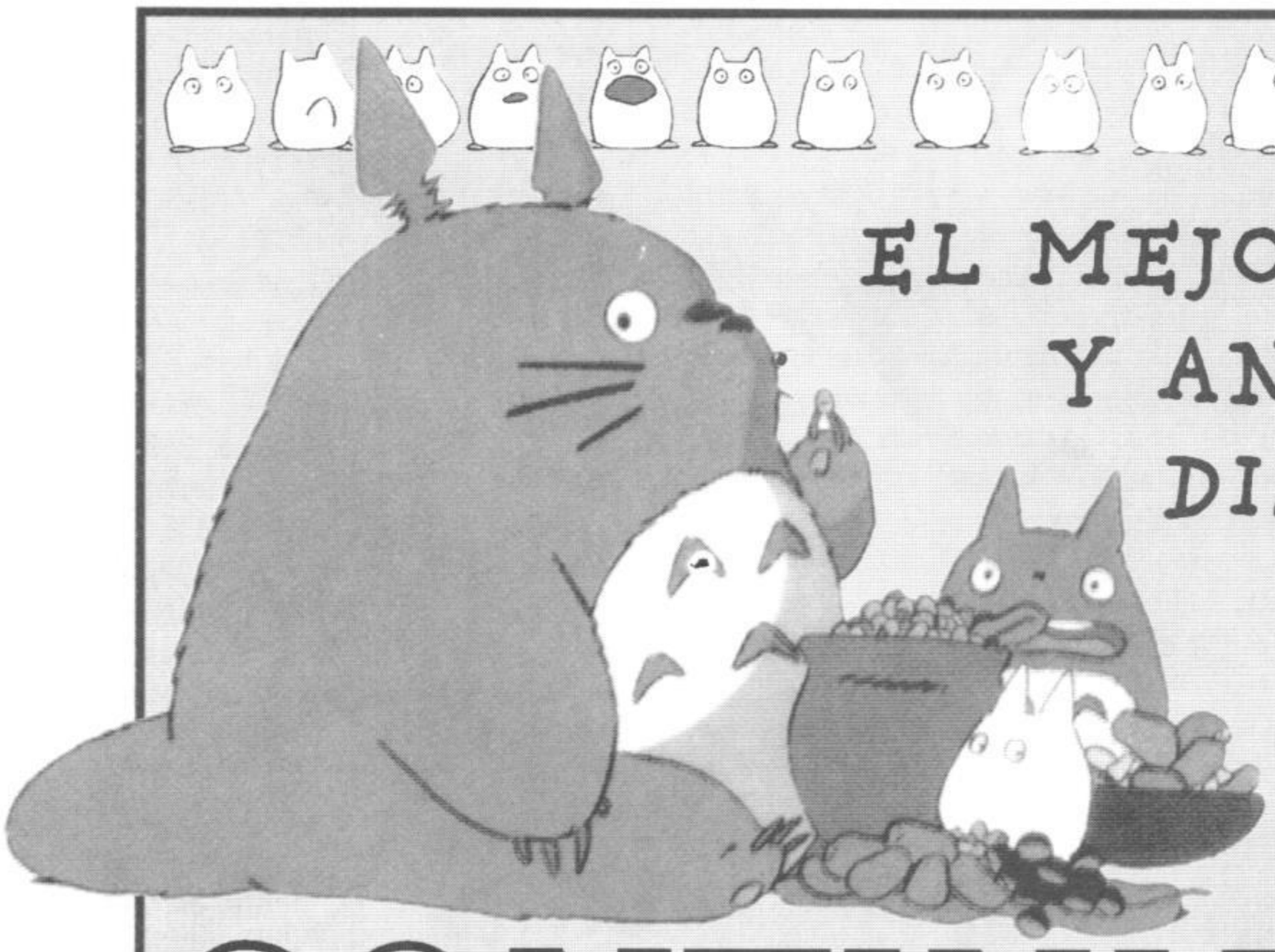
Mangas, Videojuegos, Figuras, Super Deformes, Anime CD's, Videos PAL inedits, Bandai cards, Ramis, etc

DBZ ● RANMA 1/2 ● SAILOR MOON R ● YU YU HAKUSHO

-IMPORTACIONES DIRECTAS DE JAPÓN-

¡¡AHORA, VENTA POR CORREO!!

MÁNDANOS TODOS TUS DATOS
EN UNA CARTA Y RECIBIRÁS
GRATIS NUESTRO CATÁLOGO DE ANIME



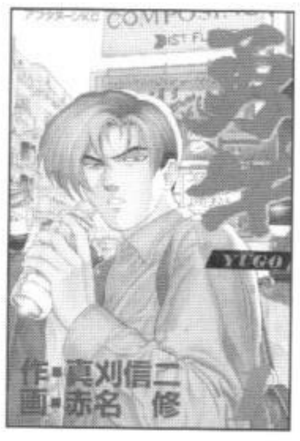
EL MEJOR MANGA
Y ANIME A TU
DISPOSICIÓN

CONTINUARÀ

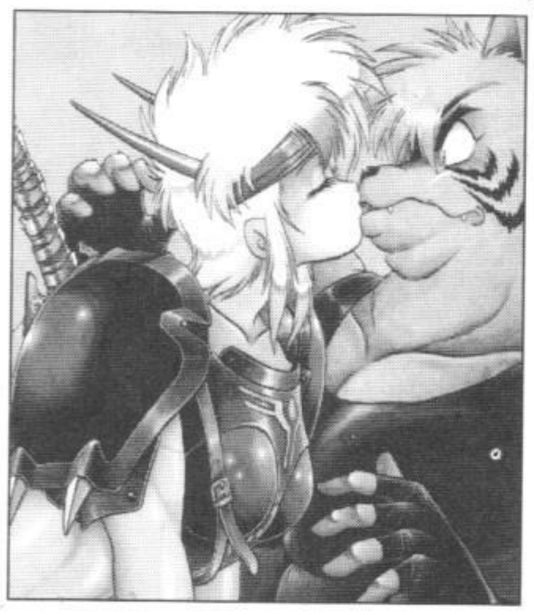
Via Laietana, 29, 08003 Barcelona. Tel: (93) 310 43 52 Fax: (93) 310 45 21

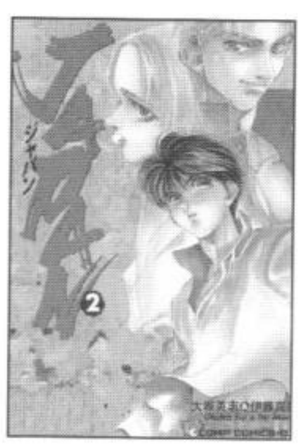
MULTIMEDIA MANGA

Bueno, parece que a falta de noticias oficiales tenemos que echar mano a los rumores. Esta lista que vais a ver a continuación es una lista de mangas que las editoriales españolas están intentando editar en nuestro país. En la mayoría de los casos se tratan de series que no han sido contratadas en firme pero que tienen muchos números para llegar a editarse en castellano. Allá va la lista que, repetimos, es sólo una lista de posibilidades.



Tokyo University Story de Tatsuya Egawa, *Explorer Woman Ray* de Takeshi Okazaki, el de *Elementalors*, *Drakuun* de Johji Manabe, *Japan* de Otuka Eiji e Ito Mami, *Yugo* de Shinji Makari y Shu Akana, *Kido Senkan Nadesico* de Kia Asamiya, *Midnight Panter*, *Oki Den*, *Kamikaze* y *OZN*. Son un buen montón de mangas, en algunos casos totalmente desconocidos, de los que os ofrecemos alguna imagen en esta misma página (de casi todos). Tranquilos, que tenemos tomos de prácticamente todo y cuando se decidan a editar alguno lo cubriremos como corresponde para que os podáis aclarar un poco entre tanta novedad extraña. Por cierto, se admiten porras sobre lo que se editará y sobre quién ha muerto en *Nissaga de poder*. Ups, que lapsus más tonto.





LOS MÁS VENDIDOS

• JULIO. '97 •

En vista de que nadie nos ha enviado ninguna carta-bomba quejándose de los listados, nosotros seguimos en ello. Este mes, lo más vendido en Japón de mano del Newtype 7, el material de importación de Tonkam Barcelona y lo más vendido de manga publicado en España por Norma Cómics. Ya que nadie nos ha enviado votaciones sobre sus personajes preferidos, la de este mes es de los dibujantes de la casa. A ver si os animáis....

NEWTYPE 7
1 Fuujin Engi. Vol.3. Ryuu Fujisaki
2 Aa!!Megamisama!. Vol.14. K. Fujishima
3 3x3 eyes. Vol.25. Yuzo Takada
4 Monster. Vol.5. N. Urasawa
5 Card Captor Sakura Vol. 2. CLAMP
6 GS!Bishin Gokuraku Daisakusen.

TONKAM BCN
1 Card Captor Sakura Vol.2.
2 Family Compo. Vol. 1
3 Sailor Moon. Vol.18
4 Captain Tsubasa. Vol. 15.
5 Wish Vol. 2
6 Ayashi no Ceres. Vol.2

NORMA COMICS
1 Video Girl Ai
2 Dr. Slump
3 Alita
4 Legend of Lemnear
5 RG Veda
6 Oh!Mi Diosa
7 Bastard!!
8 3x3 ojos
9 Compiler
10 Metal Slader Glory
11 Fortune Quest
12 Calm Breaker

LOS MÁS QUERIDOS

• JULIO. '97 •

LOS CHICOS
1 Dark Sneider
2 Tetsuo
3 Manji
4 Vegeta
5 Ken Masters
6 Buu
7 Inuyasha
8 Totoro
9 Shin Chan

LAS CHICAS
1 Urd
2 Misato
3 Belldandy
4 Rin
5 Nabiki Tendo
6 Ami
7 Chun Li
8 Nausicäa
9 Arale Norimaki

Hablando con los amigos a los que también les gusta el manga, hemos estado comentando las ventajas y desventajas de los diferentes formatos que se comercializan actualmente en España. El aparente ganador ha sido el nuevo formato de Planeta, el de Biblioteca Manga. Parece ser que la calidad-precio convence, pero hay que recordar que todo es subjetivo. Hay series estructuradas en episodios independientes a las que el formato comic book les sienta a las mil maravillas. En cambio, con otras, entre panorámica y batalla, las 32 páginas te duran 10 minutos. Y está, naturalmente, el gusto del lector. Los hay que prefieren las recopilaciones porque son más cómodas de guardar y queda más bonitas en las estanterías. Luego está quien también colecciona cómic americano y le gustaría tenerlo todo en el mismo formato. Eso es lo que, si pudieran elegir, preferirían. Pero, seamos realistas: al fin y al cabo, cuando te compras una serie, es porque te gusta. Lo del formato es lo de menos. Naturalmente, la presentación influye, la calidad del papel, la impresión y el acabado de la obra puede decidir que sigas gastándote tu exigüo presupuesto en ella o no, pero, al menos esta vez, no hablaremos del tema del papel usado para imprimir los mangas, ya que fluctúa mucho en función del que tienen en stock.

El otro formato con bastante aceptación es el tomo; dejando de lado el precio, que es algo caro, la cantidad de páginas garantiza un buen rato de diversión, y cunde bastante. Aunque hay quien se queja de no poderlo leer bien, al ser demasiado pequeño. Pero lo más curioso es que nadie se queja del formato de Dragon Ball, que además de tener pocas páginas, es el más caro. Lo que quiere decir una cosa: si te interesa mucho una serie, o, por extensión, cualquier cosa, acabas comprando. Si es que...

Luego pasamos al tema series fimitadas sí/series limitadas no. Pensándolo bien, al menos sabes que, hasta ese punto, la serie va a seguir. Luego puede continuar o no, según la aceptación del público y el material disponible, pero eso ya es otro cantar. El problema de las series en teoría ilimitadas es que, cuando las cortan, nadie se lo espera. Y pasa lo que pasa, que la gente se enfada.

por Enrique Pilón

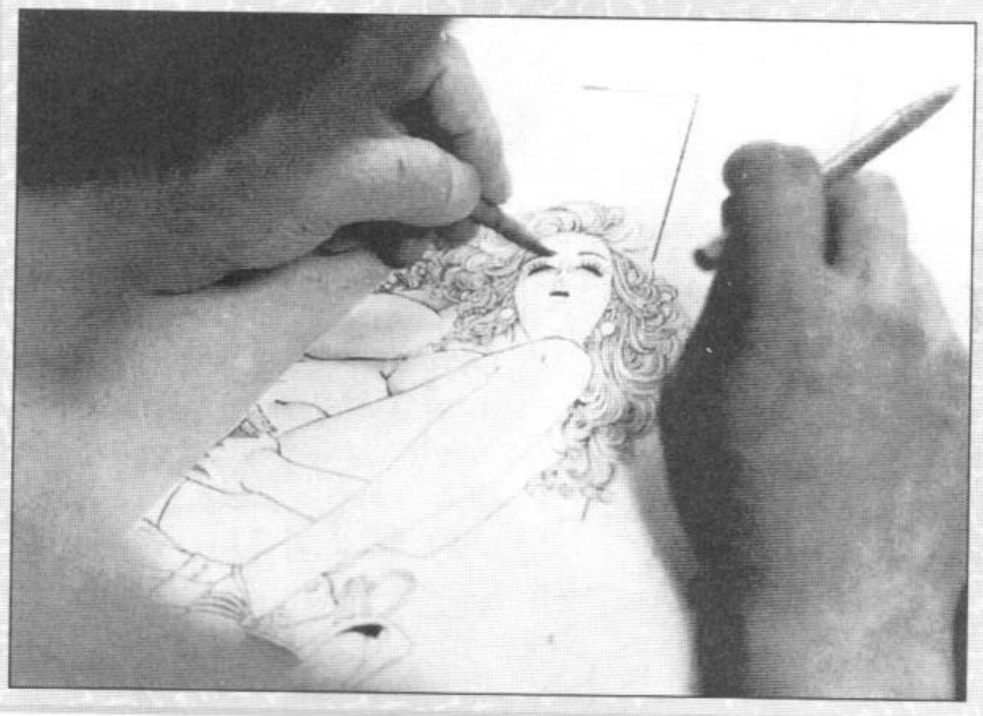
MISS 130 CHIYOJI

Miss 130, de Chiyoji, es uno de los primeros mangas eróticos que se han publicado en nuestro país. La editorial que ha apostado desde siempre por este autor es Ediciones La Cúpula y parece que es uno de los éxitos de ventas de la revista Kiss Comix y cuando sus aventuras salen recopiladas en álbum también son un éxito asegurado. Pero hasta ahora no sabíamos muy bien quien era este tal Chiyoji.

A continuación os vamos a ofrecer un pequeño perfil construido através de una entrevista publicada hace unos años en la revista Da Vinchi.

Para empezar la persona que le entrevisto comentaba que se extrañó al entrar en el estudio de Chiyoji. Todo estaba muy ordenado y no habían revistas pornográficas por ningún lado. Parecía que no hubiera mucho material de referencia tan habitual en estos casos. Pero Chiyoji trabaja la mayoría de las veces de memoria, algo ganado a base de dibujar muchas páginas a lo largo de su dilatada trayectoria profesional. Chiyoji dibuja manga erótico desde hace más de 20 años. Empezó a trabajar en la revista *Young Comic* y hace unos diez años que decidió cambiar su nombre por el pseudónimo de Chiyoji. El motivo es sencillo. El autor no quería que su trabajo pudiera afectar a su entorno familiar. No le apetecía nada que los compañeros de clase de su hijo supieran que era dibujante de manga erótico e hicieran comentarios o bromas sobre el tema. El nombre de Chiyoji está sacado de una obra de Yoshiharu Tuge. Actualmente Chiyoji trabaja en la revista *Manga Love Punch* y en la revista *Manga Lovetopia Special*. También hace pequeñas colaboraciones esporádicas en cinco o seis otras revistas. Curiosamente no tiene problemas en decir lo que cobra por página, y a pesar de ser bastante popular y de tener un reconocimiento profesional bastante alto suele cobrar entre cinco mil y diez mil pesetas por página llegando a veinte mil en casos especiales. El problemas para los fans de Chiyoji es que es un autor difícil de seguir porque muchas veces cambia de pseudónimo dependiendo del lugar donde publique. Por ejemplo, cuando dibuja manga erótico para chicas suele utilizar nombre de mujer, algo que según el mismo es muy habitual entre el manga erótico para mujeres y que se da incluso en el shojo manga. Chiyoji reconoce que

como mangaka de shonen sería más popular y, seguramente ganaría más dinero, pero que se siente muy a gusto haciendo manga erótico y que tiene una libertad creativa que no tendría en otras editoriales u otros géneros. En el manga erótico hay unas reglas no escritas que hay que intentar cumplir, pero son mínimas y no limitan al dibujante. En series como Dragon Ball, por poner un ejemplo extremo, el dibujante está presionado por el editor, por la empresa del merchandising, por la productora de los dibujos animados, por los lectores y por mil cosas más que imponen una manera concreta de hacer las cosas, si no se acaba el éxito. Chiyoji produce una cantidad brutal de páginas semanales y comenta que hay algunos años que tiene que dormir en el estudio casi todos los meses, eso a pesar de vivir a diez minutos del mismo. Chiyoji reconoce que es un dibujante compulsivo, que le encanta dibujar, y parece que su única otra gran afición es la pesca. Chiyoji dice que nunca se plantea que querrá leer el comprador, el intenta divertirse a si mismo primero, si luego contacta con el público pues fantástico. De todas maneras tiene claro que el manga erótico tiene un objetivo claro y concreto, la masturbación, y piensa que en sus trabajos el lector encontrará situaciones extremas muy difíciles de vivir en la realidad.



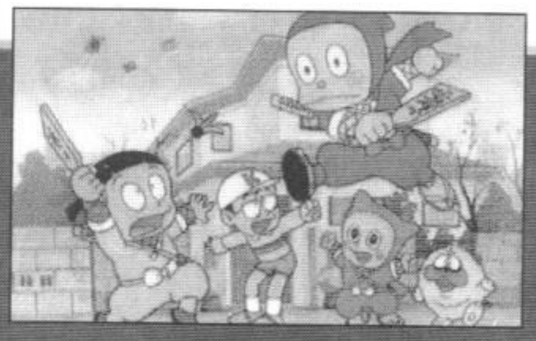
Entender la manera de pensar de los japoneses es una tarea difícil. La enorme distancia física, las grandísimas diferencias culturales, y la rigidez educativa a la que estamos sometidos desde pequeños, una rigidez que nos hace creer que la única conducta válida es la conducta aceptada en tu entorno social más cercano, hacen de Japón un país bastante enigmático en todos los sentidos. Y si ya es difícil asimilar cuestiones culturales simples o incluso sus costumbres alimenticias si pensamos en el mundo del sexo la cosa se hace mucho más confusa. El problema está en que ni en nuestra propia estructura social está bien visto hablar de sexo, vamos, que en realidad tampoco tenemos una imagen muy clara de como funcionan nuestros vecinos en lo referente al sexo. Si no sabemos que pasa a diez metros de nosotros imagináos a miles de kilómetros. De todas maneras parece que algunos datos tenemos. En principio el sexo también parece un tema algo tabú en la sociedad japonesa. Es poco habitual encontrarse un manga erótico (o eso comentan en sus propios artículos, nunca he estado en Japón) en un quiosco o una librería popular. Normalmente hay que dirigirse a librerías especializadas. Parece que el retrato robot del comprador de manga erótico es el de un ejecutivo de unos 30 años y soltero. Evidentemente hay mucho público juvenil aficionado al tema y parece ser que las chicas se pirran por los manga eróticos con personajes gay. El fetichismo es un tema muy común en la pornografía japonesa y el SM y el bondage tienen en Japón un verdadero centro internacional. El Shibari es algo muy practicado y tienen técnicas exclusivas del Japón, casi rituales. También se comenta que las películas porno más hard son las japonesas, lo que potencia la idea de que el ocio nipón es el más desfasado del mundo. Parece que eso les permite eliminar toxinas y mala leche y reduce los índices de criminalidad. Otro elemento muy común en la pornografía japonesa es el omnipresente sentimiento machista. El hombre tiene todas las de ganar y las mujeres son, en muchos casos, simples objetos sexuales en sus manos. En cualquier caso son pocos datos y queda mucho que aprender de los japoneses.

YOUNG WIFE ELF

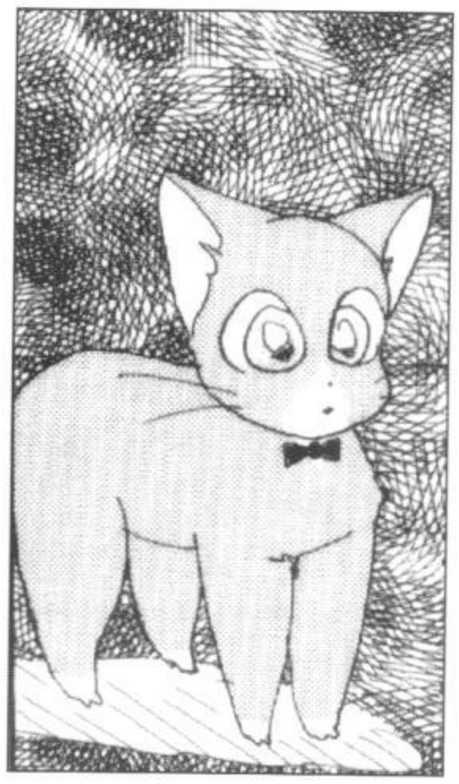
A veces nos da la impresión que la inexistencia de la coordinación entre las diferentes empresas que tocan manga y anime restan posibilidades de ventas a unos y a otros. Por ejemplo, tenemos este *Young Wife Elf* que Manga Video editó hace muy poquito en su línea Anime X y ahora descubrimos que existe un manga en el que está basado el anime. Si se coordinaran salidas entre los editores de vídeo y los de los mangas seguro que se podría conseguir enlazar las ediciones de unos y de otros para potenciarse mutuamente. En el caso de *Young Wife Elf* es difícil, porque el manga no está en la cartera de edición de nadie (¿o sí?) pero se podría haber hecho con *Dragon Pink*, por poner un ejemplo similar a este. Puestos a buscarle tres pies al gato, en vez de editar *Virgin Dolls*, ¿no sería más interesante contratar títulos como *Young Wife Elf*? que exista anime no deja de ser promoción positiva. En cualquier caso, y dejando de lado las reflexiones en voz alta, el manga de *Young Wife Elf*, firmado por el estudio Kazuma G Version, tiene los mínimos de calidad necesarios para poder considerarse un buen manga erótico, incluso un manga (en general) correcto. Le pasa un poco como a *Dragon Pink*, no en balde están involucrados los chicos de Pink Pinapple, es erotismo pero con personajes y con un mínimo de historia. En este caso la de Kenji, una especie de caballero andante y Minfa, una Elfa que se ha casado con Kenji. Las cosas van muy bien entre ellos si no fuera porque hay ciertas incompatibilidades de tamaño que hacen imposible que Kenji la... ¿haga feliz? Eufemismos aparte Kenji y Minfa buscarán todas las formas posibles de solucionar el problema. La historia funciona, pero lo que hace destacable este manga es el dibujo agradable y resultón de la obra. Minfa es una monada y desborda sensualidad toda ella. Sin ser la octava maravilla el dibujo de *Young Wife Elf* es más que correcto.

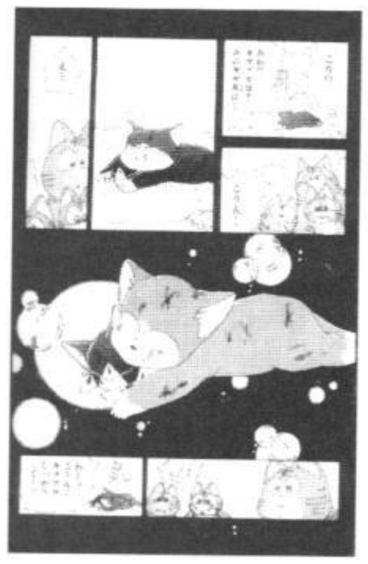
Pero quizás, la clave de productos como *Young Wife Elf* o *Dragon Pink* sea el sentido del humor, un sentido del humor que asoma por cada esquina y que en casos como el del garaje para el enorme dragon de dos cabezas que sirve de montura a Kenji, alcanza cotas de excelencia.

Ninja Hattorikun, (Hattori el ninja), es una serie firmada por Fujiko Fujio (*Doraemon*) y producida por la Shin ei Doga. Fueron 52 episodios emitidos entre septiembre del 81 y diciembre del 87. La serie la compró La Forta y ha tenido cierto éxito en TVG y TV3-C33. Kanzo Hattori es un ninja que convive con Kenichi y le protege.

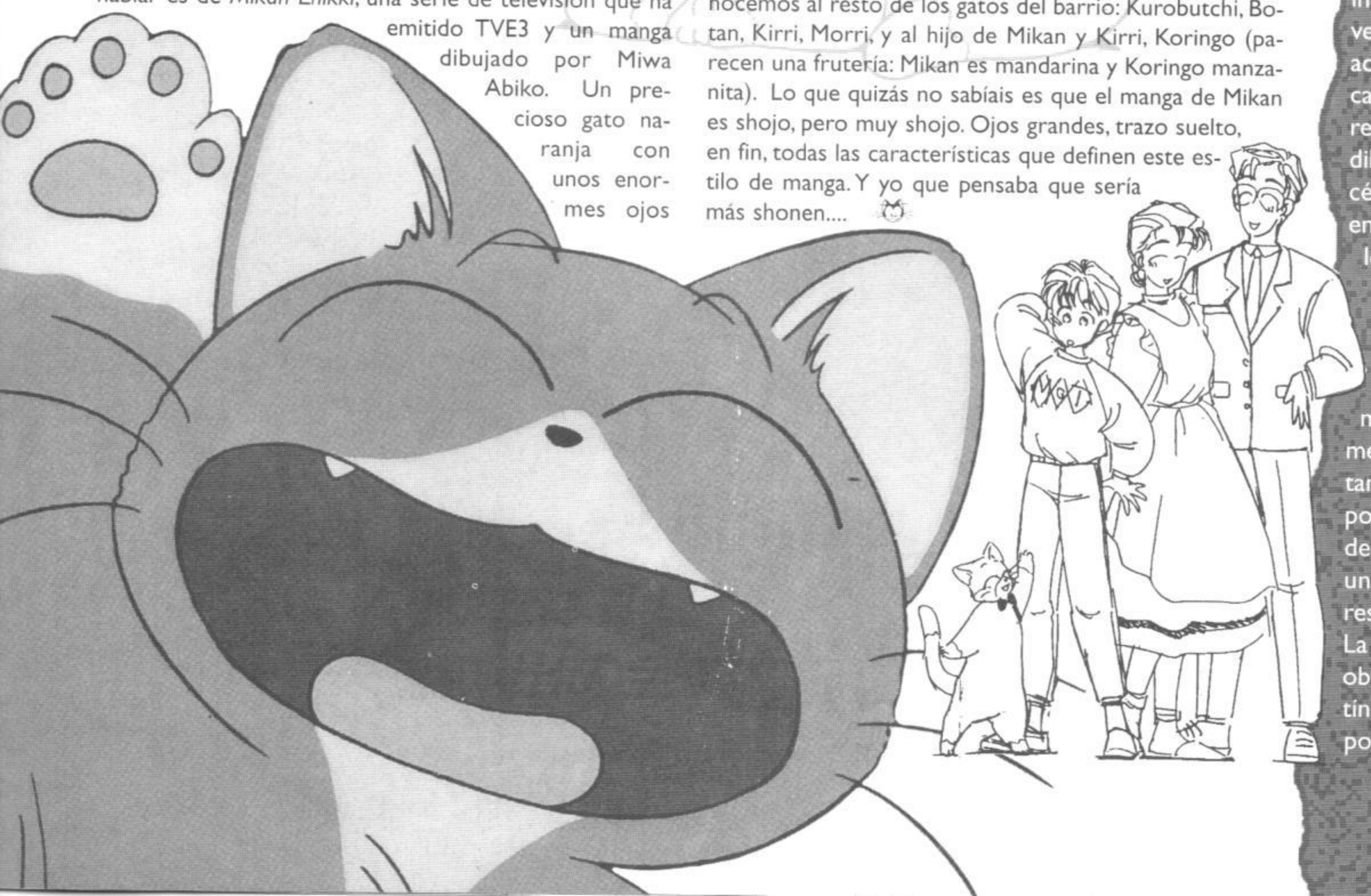


La estructura de la serie, es muy similar a Doraemon, así que si os gusta el gato cósmico os gustará Hattori. En Japón, tuvo una buena acogida, y se han realizado varias películas: *Ninja Hattorikun Ninpo-enikki no maki* (30 min, 1982), *Ninja Hattorikun Ninnin furusato daisaku-sen no maki* (42 min, 1983), *Ninja Hattorikun+Paman-Chonoryoku Wars* (en el 84) y *Ninja Hattori-kun+Paman-Ninja Kaiju Jeep vs Mira-cletamago* (53 min, 1985).





Para todos los amantes de los gatos, encontrar alguna serie donde estos felinos sean bien tratados y no usados como malos de la película, como suele hacer Disney, es algo difícil. Naturalmente, está Gardfield, el cínico y obeso gato naranja que maltrata a su perro y a su amo por igual. Y, cómo no, en el mundo del manga también hay representación gatuna. Makoto Kobayashi ,el autor de *Hello!*, ese manga que pasó con más pena que gloria por el desaparecido *Shonen mangazine*, es también el creador de *What´s Michael?*, donde también explican historias de gatos, y que pasó por nuestras televisiones de mano de Antena 3 (¿a que nadie lo sabía?). Pero de lo que realmente queremos hablar es de *Mikan Enikki*, una serie de televisión que ha emitido TVE3 y un manga dibujado por Miwa Abiko. Un precioso gato naranja con unos enormes ojos verdes es adoptado por la familia Kusanagi. Claro que Mikan es especial, más especial que cualquier gato. Y es que puede hablar. Su anterior dueño le enseñó y aprendió de él otro pequeño vicio: el sake. Mikan es un borracho empedernido. Tom, el niño que lo encontró, descubre su secreto en una de sus borracheras, y decide ocultarlo. Cuando los padres de Tom lo descubren, apenas se sorprenden; como nunca habían tenido un gato, no sabían que hablaban. Y ahí queda la cosa. Mikan se adapta rápidamente a la vida de un gato casero, pero se empeña en escribir (y en beber cerveza con el padre cuando vuelve del trabajo). Total, ya que habla, ¿por qué no puede llevar un diario?. Y eso es lo que da título al manga y anime : el diario de Mikan. Es muy gracioso ver cómo el gato ve descubriendo el mundo igual que un niño pequeño: el mar, el veterinario, el amor, y que un vecino suyo es alérgico a los gatos y lo divertido que es salir a su encuentro cuando llega a casa. Aparte de Mikan, conocemos al resto de los gatos del barrio: Kurobutchi, Botan, Kirri, Morri, y al hijo de Mikan y Kirri, Koringo (parecen una frutería: Mikan es mandarina y Koringo manzanita). Lo que quizás no sabíais es que el manga de Mikan es shojo, pero muy shojo. Ojos grandes, trazo suelto, en fin, todas las características que definen este estilo de manga. Y yo que pensaba que sería más shonen....



Parece que el panorama del anime en televisión en Francia está más bien revuelto. Os contamos. La empresa que distribuye prácticamente el 100% del anime en el país galo es AB Production. Esta empresa llevaba prácticamente diez años (en septiembre se cumplirían) explotando esas series através del Club Dorothe en la TF1, la primera cadena francesa. Pero AB, tras lanzar sus acciones a la bolsa de Wall Street, decidió montar su propia cadena por satélite, la AB Channel, cadena que se acabó convirtiendo en una oferta de unos quince canales por satélite. Evidentemente el conflicto acabó apareciendo y finalmente TF1 redució las horas semanales del Club Dorothee a tres (había llegado a tener veinticinco). No la han eliminado de la parrilla porque tenían contrato hasta junio. Pero acabada la temporada se acabó el Club Dorothee en TF1. La nueva directora de programas para los jóvenes de la cadena, Dominique Poussier, ha dejado bien claro que no sólo no habrá Dorothe, parece ser que tampoco le gusta el anime y que tiene intención de eliminarlo de la programación.

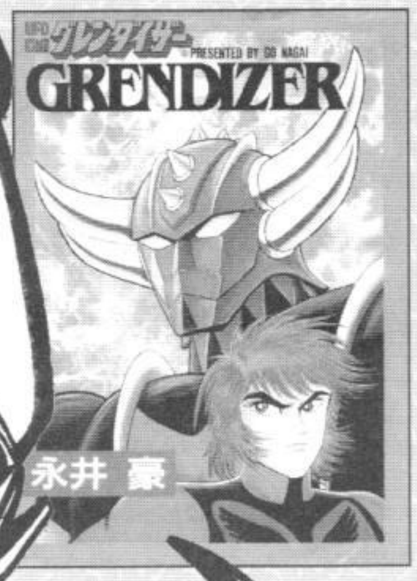
Total, que parece que las esperanzas de los otakus franceses para ver anime por televisión en abierto se reducen poco a poco y puede que queden completamente eliminadas. Tendrán que contratar a Cascos y que declare lo japonés de interés general. Pero mientras, los vecinos de la Francia tendrán que acudir a AB Cartoon o a la nueva cadena Dorothee Channel que aparecerá en octubre, para poder ver dibujos animados japoneses en francés. La otra opción es lo que pueda emitir Canal Plus que en el mejor de los casos se limitaría a casos esporádicos. Vamos que los que quieran ver anime en la tele tendrán que pagar o emigrar.

La situación podría llegar a modificarse algo en los próximos meses pero por lo que nos comentan desde el país de Asterix parece poco probable que suceda nada demasiado espectacular, sólo quedan unos pocos otakus irreductibles resistiendo.

La mayoría de los datos los hemos obtenido de Manga Voraces, un boletín informativo gratuito publicado por Tonkam cada dos meses.

GRENDIZER

Como siempre, Tele 5 ha empezado a emitir un nuevo anime sin avisar y sin saber realmente qué está emitiendo. La guerra de los ovnis, no es otra que *UFO Robot Grendizer,* una serie de anime basada en el manga homónimo de Go Nagai y que se convirtió en una serie de culto en Francia bajo el nombre de *Goldorak*. Pero Grendizer también ha pasado por Italia, donde le llamaron Goldrake, y por los Estados Unidos donde le llamaron Grandizer. La serie de televisión se compone de 74 episodios que empezaron a emitirse en octubre del 75 y dejaron de pasarse por antena en febrero del 77. Producía la Toei Doga y los encargados de llevar la serie a la realidad eran Toshio Ketsuta como supervisor de la animación, Shunsuke Kikuchi en la magnífica música, Shozo Uehara y Keisuke Fujikawa a los guiones, Tomoharu Katsumata, Masamune Ochiai y Masayuki Akemi en la dirección (entre otros) y los renombrados Kazuo Komatsubara (perteneciente a Triangle Staff y colaborador en *Are no kagami* de L.Matsumoto entre muchas otras) y Shingo Araki (*Ashita no Joe* y *Amon Saga*) en el diseño de personajes. Komatsubara trabajó hasta el capítulo 49 y Araki del 49 al 74.

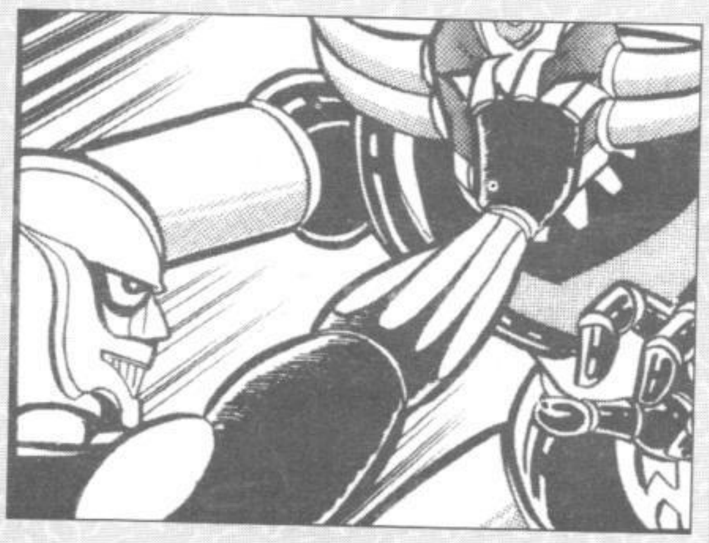


El argumento difiere algo del manga al anime, pero básicamente se trata de la historia del Duque Fleed, uno de los últimos supervivientes del ataque de las tropas de Vega Dai a su planeta, llamado Fleed. El Duque Fleed consigue escapar a la masacre robando el Grendizer, un prototipo de robot construido por Vega para acabar con los planetas que se le resisten. Fleed llega a la Tierra malherido y, en el manga, se encuentra con Koji Kabuto que pertenece a la junta de defensa de la Tierra y le lleva hasta las instalaciones del profesor Genzo Umon el cual lo acoge y le da un nuevo nombre, Daisuke Umon, y lo hace pasar por su hijo. En el anime Daisuke y Koji se encuentran más tarde una vez el profesor Genzo ya

parsa siempre dispuesto a dejarse rescatar por Grendizer. En el manga llega a utilizar varias veces al Mazinger Z para ayudar a Daisuke y también interviene el Gran Mazinger.

Del manga original Nagai no llegó a dibujar tantas páginas como de *Mazinger Z*, pero si que guionizó una segunda versión dibujada por Togasu Sakura en la que se adaptaban argumentos del anime en un estilo más desenfadado y caricaturesco.

También se han hecho películas, películas en las que Grendizer se encontraba a Mazinger Z y al Gran Mazinger entre otros: *UFO Robot Grendizer tai Great Mazinger* de 27 minutos en el 76 y *Grendizer, Getter Robot G, Great Mazinger Kessendaikaiju* de 31 minutos también en el 76.



le ha dado la nueva identidad al Duque Fleed. Koji descubrirá el secreto de Daisuke más tarde. Otra de las diferencias entre el manga y el anime es que en el anime aparecen personajes como Fenicia, la hermana de Fleed o Venusia, la hija de Makiba, el granjero que en el manga no tienen tanta importancia. Otra gran diferencia es la relación de Koji con Daisuke. En el anime Koji es apenas un compañero de camaleón, de origen francés, vieron *Goldorak* en su juventud tras haber visto *Mazinger* en España. Y claro, alucinaban porque el bueno de Alcor era clavadito a Koji pero no se llamaba así y pensaban que el autor no tenía mucha imaginación diseñando personajes. En cualquier caso *UFO Robot Grendizer*, *Goldorak* o *Goldrake*, da lo mismo, la serie es toda una joya que vale la pena seguir de cerca a pesar de que los años la hayan dejado un poco "rancia". Pero si os metéis en la vida del Duque Fleed os garantizo que no os arrepentiréis.

La versión televisiva tuvo mucho éxito en Japón, hasta el punto de que se realizó un manga guionizado por el propio Nagai siguiendo las directrices del argumento televisivo, algo modificado respecto al manga original. Pero donde la serie de TV marcó muy profundamente es en nuestro país vecino. Fue un poco como *Mazinger Z* pero con la ventaja de que ellos pudieron ver la serie completa y disfrutar de varias reposiciones. La gente que creció con *Goldorak*, los que están dirigiendo el cotarro del manga en la actualidad, se saben de carrerilla la canción de los créditos y tienen algún muñeco del robotito en su casa. Lo que nunca supieron es que Alcor, el nombre que recibió Koji Kabuto en la versión francesa, era el protagonista de una serie que había hecho soñar al público español. Sobre ese hecho se da una

¡NO BUSQUES MÁS!

PONEMOS A TU DISPOSICION LAS ULTIMAS NOVEDADES DE MATERIAL JAPONES DE TODAS TUS SERIES FAVORITAS:

DRAGON BALL Z y GT, SAILOR STARS, RANMA 1/2, EVANGELION, NADESICO...

LO MAS NUEVO EN CDS DE MUSICA, POSTERS, BANDERAS, REVISTAS, CD ROM...

TODO A LOS MEJORES PRECIOS QUE PODRAS ENCONTRAR.

¡COMPRUEBALO TU MISMO!.

TENEMOS A TU DISPOSICION UN EXTENSO CATALOGO, QUE PUEDES SOLICITAR GRATUITAMENTE.

GRAN CANTIDAD DE DESCUENTOS Y PROMOCIONES DE LAS QUE TE PODRAS BENEFECIAR.

¡ANIMATE Y LLAMANOS!

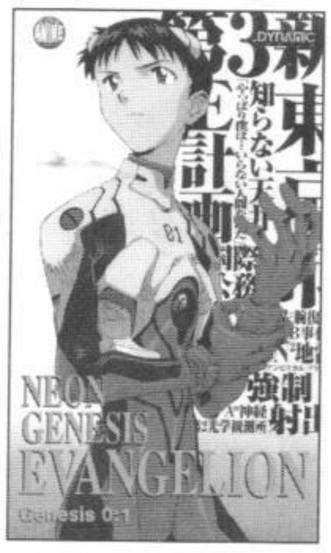
CLUB DE VENTA POR CORREO

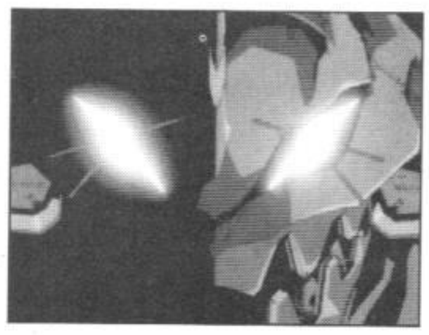
Últimas novedades: PPCard
Dragon Ball GT Part.3
(Goku cuarta transformación)
PP Cards de Evangelion
Newtipe, Animedia y Animage
(revistas japonesas),
Cd 18 Dragon Ball...

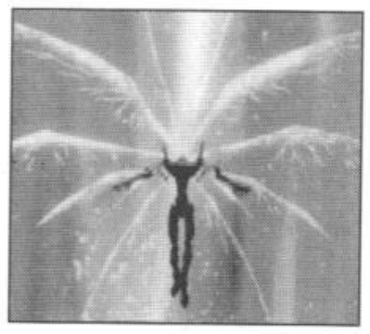
APARTADO DE CORREOS 8106
28080 MADRID
TLF: (91) 5261545
FAX: (91) 4792016
e-mail: alhwadse@idecnet.com

ALHWADSE Club

DISEÑO: Yamatai

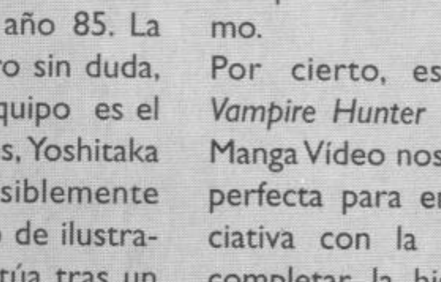


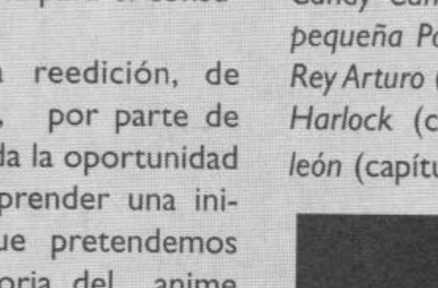


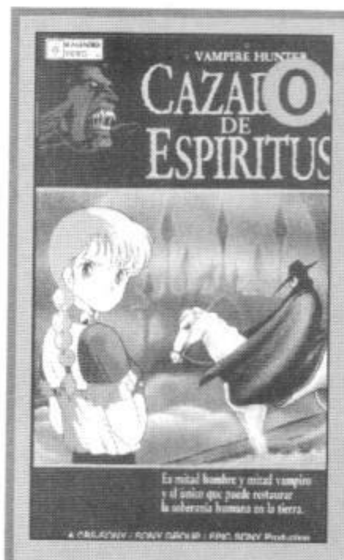


La verdad es que decir algo de *Evangelion* que no haya sido dicho, es algo difícil. La única novedad es que Manga Vídeo ha optado por modelo francés, es decir, tres capítulos por cinta y el precio es muy interesante, 1.995. Nada, que si os gustan las chicas monas y misteriosas, los mechas y los pingüinos, no podéis dejar escapar *Neon Genesis Evangelion*. Compradla, compradla. La otra novedad es *Noches de Acero*, una cinta ya editada en otros países europeos, firmada por Ryunosuke Otonashi y basada en un manga popular en Japón y Francia de Kei Amachi.

Erotismo light con mucho lesbianismo y un pelo fetichista. La animación es correctilla.

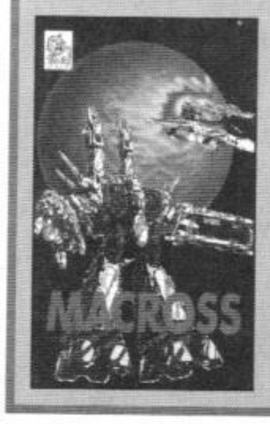






Vampire Hunter D, o *Cazador de espíritus* según la primera edición de Kalender Vídeo, es una cinta de terror de 80 minutos estrenada en Japón el año 85. La dirige Toyoo Ashida pero sin duda, lo más destacado del equipo es el diseñador de personajes, Yoshitaka Amano, del que posiblemente habréis visto algún libro de ilustraciones. La historia se sitúa tras un holocausto nuclear que se ha producido el año 1999. Las tinieblas han invadido la Tierra y los vampiros campan a sus anchas. Doris, una chica normal, es atacada por el Conde Lee, un señor de vampiros. Para liberarse de la maldición pide ayuda a un extraño personaje D medio vampiro medio humano. La cinta tiene unos toques gore de lo más pintoresco pero el tiempo no perdona y la verdad es que es posible que os parezca un pelo "anticuada". Eso sí. Tiene una corrección mínima que la hace apta para el consumo.

Por cierto, esta reedición, de *Vampire Hunter D*, por parte de Manga Vídeo nos da la oportunidad perfecta para emprender una iniciativa con la que pretendemos completar la historia del anime editado en vídeo en nuestro país. La mayoría de las empresas que editaron las cintas en aquellas épocas han desaparecido y sus ediciones son difíciles de rastrear por eso creemos que la mejor manera de definir esa historia es completar la lista entre todos. Ahora os daremos a vuela pluma una lista de cintas que hemos elaborado de memoria en redacción, la cuestión es que nos enviéis datos para completarla. *Area 88* (Chiqui Vídeo), *Macross la película* (Chiqui Vídeo), *Leda* (Chiqui Vídeo), *Justy el cosmopolicía* (Chiqui Vídeo), *Nayuta* (Chiqui Vídeo), *Dallos* (Chiqui Vídeo), *Locked el superhombre* (Chiqui Vídeo), *Los guerreros del viento* (Nausicäa, Anubis Vídeo), *Dracula* (Green Vídeo), *Mazinger Z* (capítulos de TV), *Kamui* (capítulos de TV), *Conan* (capítulos de TV), *Candy Candy* (capítulos de TV), *La pequeña Polón* (capítulos de TV), *El Rey Arturo* (capítulos de TV), *Capitán Harlock* (capítulos de TV), *El Rey león* (capítulos de TV), etc....

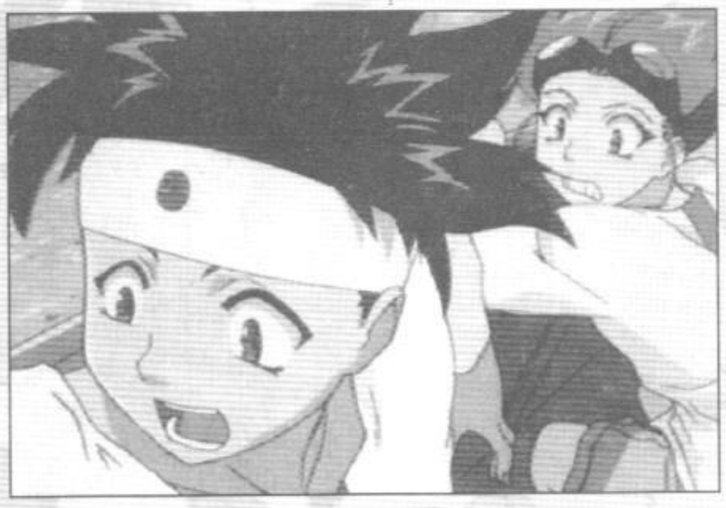


Seguimos mirando al mercado americano, más que al japonés, para saber las últimas novedades. Porque, a parte de que es más fácil de conseguir, son más baratas (los precios de las OVAs en Japón son de escándalo), y te enteras de lo que dicen. Bueno, es decir, si tienes un nivel medio de inglés, claro. Los próximos lanzamientos son la tercera cinta de *Key, the Metal Idol*, editada por Viz Video, de la que, probablemente, pronto hablaremos, una historia muy bonita de un robot que, para convertirs e en humana, debe conseguir el amor de miles de personas, y ¿qué mejor forma que ser una idol single?. Y hala, a cantar. Una historia tierna y triste, con un diseño de personajes y una animación muy detallada.

Ya que los americanos adoran a Rumiko Takahashi, ahora ha salido a la venta una película de *Maison Ikkoku*, A la vida diaria en la pensión regentada por Kyoko se acerca la Navidad y claro, hay que hacer regalos. ¿Qué regalará Kyoko a quién?. ¿Unas bufandas?. Bromas aparte, se llama *A Winter's Yarn* y, cómono, es editada por Viz.. Mientras tanto, la serie de *Ranma* sigue siendo editada en vídeo. Y es que la adoran.

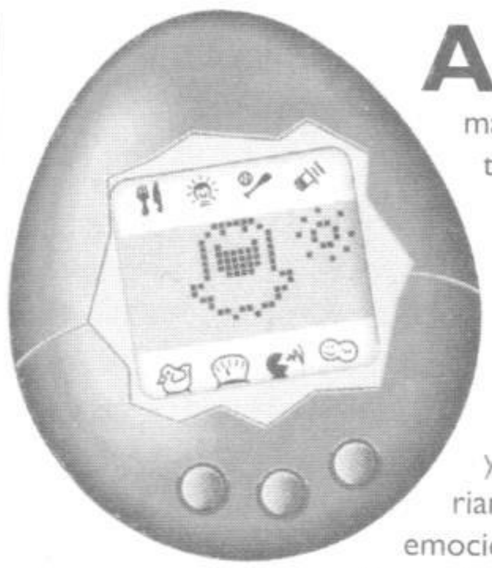
La serie de televisión inspirada en la s aventuras e intentos de asesinato de Momiji por parte de los Aragamis, *Blue Seed*, ya ha llegado a la mitad. Kaede ha vuelto, haciendo que la difícil vida de Momiji lo sea más todavía, y con el nacimiento de Susano-oh, que quiere sumir al mundo en las sombras. Original, ¿eh?. Pues sí, nos gusta mucho Yuzo Takada. Y los monstruos son tan monoos...

EL HAZARD 2



Las historias de jovencitos/as colegiales japoneses que, por cualquier razón, son trasladados a otra dimensión para salvar a los sufridos habitantes de la susodicha dimensión es un tema muy trillado en el manga y anime. Desde *Shurato* a *Luchadoras de Leyenda*, pasando por *Escaflowne*, hay muchos ejemplos donde escoger. Pero con la serie de OVAs que os presentamos, se da un nuevo giro a la historia. *Shinpi no Sekai El Hazard* (*El Hazard, the Magnificent World*, en la versión americana de Piooner) ha sido producida por Taro Maki, que también se encargó de *Tenchi Muyo!*; encontramos ciertas similitudes entre ambos productos: un chico acosado y rodeado por varias féminas de muy buen ver que están locas por sus huesos. Y si en *El Hazard* añades ambientes de las Mil y una noches, una sacerdotisa casadera, un Hitler en potencia, un gato armadura monísimo, una princesa insoportable, un pobre profesor de secundaria borrachín y fumador y una joven lesbiana, te encuentras con un cóctel irresistible. Las siete primeras OVAs, distribuidas en USA por Pioneer en cuatro volúmenes, narran la llegada de Makoto y compañía a El Hazard, y su lucha contra los bugroms y la Tribu Phantom. En la última OVA se cierra muy dignamente la historia, mostrando un final sorprendente (quien viera el episodio 5 no imaginaría un desenlace así). Nadie muere, sólo hieren al malo y todos tan felices. La segunda parte de esta serie de OVAs (no olvidemos que hay una serie de televisión algo distinta), ya ha salido a la venta en Japón. De lo poco que hemos podido averigüar del argumento, pocos meses después del final de la anterior serie, todos se preparan para la esperada boda entre el profesor Fujisawa y Miz Mishtal. Pero el día de la ceremonia, Fujisawa no puede afrontarlo y se va... a escalar una montaña. Es de esperar la sangrienta muerte del novio a manos de la novia si osa interponerse en sus planes. Lo cierto es que se ha filtrado muy poco de lo que ocurre en esta continuación de El Hazard, pero han aparecido varias imágenes de una misteriosa jovencita, despertada por Jinnai que, a pesar de tener poco poder, sabe dónde se oculta una arma muy poderosa. Y es que Jinnai ocupa su tiempo en erigirse estatuas y en despertar demonios. Así que dentro de unos pocos meses (espero), salga en el mercado estadounidense (espero), y pueda conseguirlo y verlo (espero). A ver si todo va tan bien...

Hay veces que te preguntas si la gente, cuando le entrevistan para la televisión, sabe que lo que dice va a ser emitido por antena y visto por millones de personas, y que, por tanto, puede herir a muchas personas. Parece ser que el policía chileno no lo sabe, o aún sabiéndolo, no le importa, porque sus declaraciones son poco menos que ofensivas. Probablemente es ese tipo de personas que quieren conservar los valores tradicionales del país y de protegerlo contra la hegemonía japonesa (eso dicen), mientras van a comer a *MacDonalds* y van al cine a ver películas americanas. Pero tampoco vamos a descalificar a nadie, porque no somos así. De todas formas, **Álvaro López** ha dibujado esta tira donde se explica la verdadera historia.



Atención a todos los poseedores de la nueva mascota de moda, el virtual tamagotchi: estáis en grave peligro. Según un estudio realizado por el Colegio Británico de Madrid, el hecho de cuidar a tu tamagotchi crea una gran ansiedad, y puede perjudicarte seriamente en tu estabilidad emocional y en tu rendimiento escolar. Ahí es nada. Pero lo que quizás no sabíais es que se trata de un juego diabólico. La muerte del pollo puede crear un pensamiento obsesivo y generar sentimientos de culpa. Estas aseveraciones fueron publicadas por El País el domingo 29 de junio, y, como veis, son para no perdérselas. Hay frases tan sugerentes como las que hemos indicado, tratando al tamagotchi como el responsable de todos los problemas del mundo (sí, lo del agujero en la capa del ozono lo insinúan). No contentos con este sensacionalismo barato, meten todo en un mismo saco: las *Spice Girls*, *Pesadillas*, *Street Fighter* (y yo sin saber que era para niños de 10 años), *Dragon Ball*, y el manga de sexo y violencia.

No contenta con eso, la autora, tradicional donde las haya, nos deleita con una visión de su niñez: "Hace años, muchos ya, las niñas aprendían a ser mamás jugando a vestir y desvestir a sus muñecas. Sólo eran símbolos de plástico, un plástico gordezuelo y carnoso, y los fabricantes los fueron dotando de un verismo insultante, casi humano". Tal vez alguien tendría que hablar con esta mujer y decirle que las cosas han cambiado: las mujeres no nacen y crecen únicamente para ser madres (por mucho que les duela a algunos), y ¡hasta pueden votar!. Espero que este cúmulo de noticias no cause ningún trastorno psicológico a personas con esta mentalidad anticuada y estrecha que, lamentablemente, tanto abundan. La tira de esta sección ha sido extraída de las declaraciones de un director de Policía chileno, que dice que "esa es la forma que tienen esos monos japoneses de invadir la cultura occidental y pervertir nuestros valores, en venganza por lo pasado en Hiroshima y Nagasaki". Aún nos estamos riendo.

Para acabar, una imagen de Impacto TV: "Angel de Fernando se quedó atónito al ver a su hijo de 10 años leyendo Dragon ball, un cómic donde las bragas de Bulma vuelan de acá para allá en el imaginario y a la vez real mundo de Son Goku". Y nos preguntamos, ¿quién es Angel de Fernando?¿El vecino del tercero?. A continuación Ana María Meca, editora de Planeta, contraataca remarcando que el público a quien va destinado es más mayor. Y eso nos lleva a la última frase de este memorable artículo: Los padres, casi siempre ausentes. Son los padres los encargados de educar a sus hijos, pero, tristemente, en muchos casos están más interesados en otras cosas 'que en cuidar de sus propios hijos, y para quitárselos de encima los enchufan a la tele y luego se escandalizan por la programación para *todos los públicos*. Pero recordadlo, son todo excusas, porque **la culpa es de los tamagotchis**.

A estas alturas no nos vamos a extrañar de que algún periodista, necesitado de rellenar páginas, rebusque en el cajón y saque el tema del peligro amarillo para conseguir completar el cupo de escritos correspondiente. Es un tema agradecido para un escribiente mínimamente hábil. Hay mucho público receptivo y como se suele apelar al bienestar de los más pequeños de la casa es habitual que los mensajes apocalípticos dejen huella en los preocupados progenitores. Lo que si me extraña es que se siga dando trabajo a unos redactores de batalla sin ninguna ética profesional, incapaces de contrastar ni por asomo una información. No pedimos que ejerzan de James Stewart y que hagan de caballeros sin espada, pero si creo que sería correcto que, por lo menos, utilizaran las hemerotecas, internet y el teléfono para aglutinar las diferentes opiniones y no limitarse a exponer un único punto de vista a modo de verdad absoluta e inamovible. Se supone que los periódicos tienen unas magníficas secciones y columnas de opinión en las que pueden dar cancha a sus colaboradores para expresar opiniones personales. Pero cuando se trata de un artículo de fondo se podría esperar un mínimo de trabajo de investigación. Todo esto viene a cuento porque han aparecido algunos textos últimamente que han reabierto la heridilla que tenemos todos los aficionados al manga y el anime. Parece que a algún gracioso personaje se le ocurrió revivir el asunto y, como suele ser habitual, cuando aparece un tema en prensa, en cualquier periódico, los periodistas de la competencia lo recuperan y se establece una especie de cadena que acaba convirtiendo una pura anécdota, un hecho casual, en noticia. Vamos, que un buen día perico de los palotes, de profesión periodista, se levanta por la mañana o al mediodía enciende la tele y se encuentra a Leticia Sabater presentando cualquier dibujo animado. Acto seguido relaciona un espadazo de las Tortugas Ninja con violencia y dibujos animados con Japón. Traumatizado por la experiencia de despertarse con la Sabater se pone de mala leche y hace una crónica en la que dice que los niños se volverán lelos si ven anime. Os puedo asegurar que tres días después esa noticia estará en todos los rotativos y será dogma de fe para cientos de asociaciones de padres.

Anabelle Petit

por Annabel

VIDEO GIRL AI LA NOVELA

"Subnormal, ¡me has reproducido en un vídeo estropeado!". Con estas dulces palabras dio comienzo hace más de tres años una obra que, junto a otras, ha marcado el panorama manga de nuestro país: *Video Girl Ai*. Ya se ha acabado, con un final tan esperado como temido, pero tranquilos, vuestra ración mensual del romanticismo y del fantástico grafismo de Katsura seguirá ahí un tiempo más de la mano de *Video Girl Len*, donde vemos a Moteuchi mayor y más espabilado (¡¡por fin!!), y luego a la primera video girl, Haruno.

Vale, muy bonito, pero no os cuento nada que no sepáis, ¿verdad?. Así que vayamos a lo que realmente tengo que contaros, que sino no me pagan: la novela de *Video Girl Ai*. Gracias a un amigo que fue a Japón, conseguí esta pequeña maravilla... si sabes japonés, claro. De todas formas, las imágenes en color que encabezan el libro más la mini-historieta de tres páginas (*bonus-chapter*, lo llaman), ya son más que suficientes si queréis más de este autor. En cuanto a la novela, la tapa es preciosa, con un dibujo de Ai genial, que aparece en el primer CD de la serie. La filigrana que bordea la imagen se repite en las páginas de textos en un tono plateado suave (eso es una presentación y no otras cosas). Cuatro ilustraciones a color: Ai con tejanos y jersey negro (archiconocida), Video Girl You, Video Girl Yume y Moemi. A continuación, la historieta, y luego la novela en sí, empezando por la historia de Ai Amano.

Abarca la primera parte de la serie. Yota Moteuchi alquila en el Gokuraku la cinta de Ai, una chica inocente y algo tímida. Pero su vídeo está estropeado y la dulce chica se convierte en una marimacho. A partir de aquí todos sabemos qué pasa, Ai se enamora de Yota, a pesar de estar prohibido, y le dejan volver junto a él a condición de que lo junte con Moemi, su misión inicial. Y Ai vuelve junto a Yota.

La siguiente Video Girl es You Kagetori, que es alquilada por Shuji. El dueño del Gokuraku le advierte que es una chica tímida y no tan bonita como las otras, y antes de que se la lleve, el dueño advierte a la video girl que se esfuerce en hacerlo bien, porque sino la retirarán. Al reproducir la cinta, You aparece en la habitación de Shuji, estando a punto de ser descubierta por el hermano mayor del chico, Yuichi.

El problema de Shuji es algo difícil: está enamorado de Miyuki, una amiga de su infancia, pero no se atreve a declararle su amor; y es peor cuando se

Para todos aquellos que admiran el grafismo de Masakazu Katsura, aquí tenéis el *bonus chapter* que realizó para la novela que escribió junto a Sukehiro Tomita. Podemos ver cómo debe ser la vida de las video girl en su mundo, con una Ai tan descarada y vital como siempre, disfrutando de unos baños termales. Y si os interesa la obra, ahí va el ISBN: 4-08-703008-3.

entera de que ella está enamorada de su hermano. Es por eso que alquiló a You, porque se parece a Miyuki. Shuji tienen un carácter muy pasivo, y no lucha por nada, ni en el fútbol ni en el amor. Influenciado por la video girl, Shuji decide abandonar su pasividad, se enfrenta a su hermano jugando a fútbol, y decide confesarle sus sentimientos a Miyuki, que se da cuenta de que ama más a Shuji que a su hermano mayor.

Una vez cumplida su misión, You debe regresar a su mundo. Como regalo de despedida, Shuji le regala un ramo de lirios del valle, lo que ella le sugirió que le regalara a Miyuki.

Y tras esta bonita historia, la última, la de video girl Yume. Esta video girl está algo estresada, y a pesar de gustarle su trabajo está pensando en dejarlo. Es alquilada por una chica, Miho Tajima. Es la primera vez que la alquila una chica, y está más sorprendida todavía cuando ella acepta el hecho de que una chica haya salido de su vídeo.

Yume no sabe qué es lo que hace sufrir a Miho, hasta que le cuenta que es a causa de Takeshi, un amigo de la infancia, que de un tiempo a esta parte ha perdido todo contacto con ella, la rehúye. Ella está muy preocupada por sus nuevas amistades, una gente que le aleja de los estudios.

Takeshi quiere convertirse en motorista profesional, y Yume y Miho van a verlo en una carrera, que gana Takeshi tras varias situaciones de peligro. Tras el rechazo de Takeshi hacia Miho cuando lo van a felicitar, Yume consigue hablar con él, haciéndole confesar que sólo quiere cambiar de vida, no pensar sólo en conseguir el éxito en la vida estudiando. Yume se siente identificada con Takeshi, ya que también quiere cambiar, y empieza a sentirse atraída por el chico, hasta que reflexiona y decide dejarlo correr.

Miho intenta olvidar a Takeshi, pero no lo consigue. Influenciados por el carácter de Yume, acaban confesándose sus sentimientos, y vuelven a ser amigos, aunque más unidos que antes.

Si esperabais encontrar historias originales de verdad, siento haberos defraudado. En cambio,

si el tema de amor adolescente y chicas del mundo del vídeo os gusta, esta novela os encantará. Parece ser que Norma se estaba planteando su publicación, y ¿quién sabe?, tal vez lo hagan. Cosas más raras se han vsto.... 😺

III CONCURSO MANGA

CATEGORÍA I
HASTA 14 AÑOS

1. El tema en esta categoría del concurso es la naturaleza y el respeto al medio ambiente. La edad de los concursantes es hasta los 14 años.
2. Las obras a concurso deberán ser originales e inéditas.
3. La extensión del manga será de un mínimo de 4 páginas y de un máximo de 8 páginas en blanco y negro. Cada participante sólo podrá presentar un manga a concurso.
4. El formato de las páginas será DIN A4 (21 X 29,7 cm).
5. En el dorso de la primera página se deberán poner los datos del concursante (nombre completo, edad, dirección y teléfono).
6. Los mangas serán remitidos a ***FICOMIC***, calle Palau, 4, bajos, 08002 Barcelona.
7. El plazo de admisión finaliza el 15 de octubre de 1997. El jurado, compuesto por reconocidos especialistas y editores, dará a conocer el fallo a través de los medios de comunicación.
8. El ganador del concurso tendrá como premio un magnífico lote de mangas y videos de anime, además de un regalo sorpresa. Los mangas finalistas serán expuestos en el III Salón del Manga.
9. Los mangas presentados quedarán en poder de la organización, salvo los de los participantes que expresamente lo soliciten al presentarlos.
10. ***FICOMIC*** velará en todo momento por la integridad de los mangas presentados mientras estén en su poder, pero sí a pesar de ello y por causa fortuita se produjera algún deterioro, no se hará responsable de los daños producidos.
11. La participación en el concurso implica la aceptación de las bases.

CATEGORÍA II
DE 15 A 25 AÑOS

1. El tema en esta categoría es libre. La edad de los concursantes es entre los 15 y los 25 años.
2. Las obras a concurso deberán ser originales e inéditas.
3. La extensión del manga será de 8 páginas en blanco y negro. Cada participante sólo podrá presentar un manga a concurso.
4. El formato de las páginas será DIN A4 (21 X 29,7 cm).
5. En el dorso de la primera página se deberán poner los datos del concursante (nombre completo, edad, dirección y teléfono).
6. Los mangas serán remitidos a ***FICOMIC***, calle Palau, 4, bajos, 08002 Barcelona.
7. El plazo de admisión finaliza el 15 de octubre de 1997. El jurado, compuesto por reconocidos especialistas y editores, dará a el fallo a través de los medios de comunicación.
8. El ganador del concurso tendrá como premio un magnífico lote de mangas y videos de anime, además de un regalo sorpresa. Los mangas finalistas serán expuestos en el III Salón del Manga.
9. Los mangas presentados quedarán en poder de la organización, salvo los de aquellos participantes que expresamente lo soliciten al presentarlos.
10. ***FICOMIC*** velará en todo momento por la integridad de los mangas presentados mientras estén en su poder, pero sí a pesar de ello y por causa fortuita se produjera algún deterioro, no se hará responsable de los daños producidos.
11. La participación en el concurso implica la aceptación de las bases.

¡¡TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO!!

-Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
-Mangas de importación.
-Cromos de Bandai, Amada y Banpresto.
-Revistas de importación.
-Los CDs de tus animes favoritos.
-Más de 20 títulos de video, sistema NTSC.
-Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters, posters de tela y más de 20 modelos de figuras de resina y vinilo.

CHUNICHI COMICS

LIBRERÍA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS

Travessera de Les Corts, 283, 08014 BARCELONA. Tel.: (93) 410 68 48 - FAX: (93) 321 59 11

¿Estás
preparado
para
descubrir
el final de

DRAGON BALL Z

A partir de Agosto
busca las dos últimas películas
de DRAGON BALL Z en vídeo

DB17, EL REGRESO DE BROLY
Estreno, 27 de Agosto

DB18, EL COMBATE DEFINITIVO
Estreno en Octubre

¡Resérvala en tu punto de venta habitual!

ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS S.L. La Costa 76 - 08023 Barcelona. Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17. www.mangafilms.es

EL RINCON DEL LECTOR

Jesús Martínez

Javier Yáñez

Nerabe

Kaze no Kami os saluda a todos, mortales. Un mes más el correo y la sección del lector siguen en su sitio con vuestro dios preferido (dos meses seguidos, toquemos madera). Como podéis ver (bueno, leer) el EVA del mes pasado no acabó conmigo, soy un dios bastante resistente y conozco algunos truquillos, como por ejemplo unos octo-trigramas de destrucción total que me enseñó Susano Or-batos, que son muy útiles en casos de necesidad. Me han pedido que os diga un par de cosillas. La primera es que podéis votar vuestro personaje preferido en diversas categorías, que son: mejor personaje femenino, mejor personaje masculino y mejor mascota. Con vuestras votaciones iremos confeccionando una lista cada mes en la sección de multimedia manga, ¿vale? La otra cosilla es que la Mailing List de Manga (de la que ya hemos hablado en otras ocasiones) va a realizar diversos encuentros para conocerse y charlar y ir de ruta por tiendas especializadas, el mes de Julio en Barcelona, Valencia y Madrid. Las fechas no son del todo seguras, pero parece que serán los días 12 y 13 en Madrid (a las 11 AM en Callao), el 19 y 20 en Barcelona (a las 10:30 AM en Tonkam) y el 26 y 27 en Valencia (hora y lugar a concretar). Para más información podéis enviar un e-mail a elorte@public.ibercaja.es. Dicho esto, pasemos a vuestras cartas...

AGUSTIN CALVO RUBIO

(Terrassa)

Gracias por tus felicitaciones. Muchas personas nos felicitan en sus cartas, pero nos sigue gustando, así que seguid haciéndolo. Bueno, el formato de las obras que preguntas será el ya conocido "GranVolumen" de Norma para *The Legend of Lemnear* y también para *Chirality*. Para fotocopiar las tramas se puede usar una fotocopiadora normal y corriente poniéndole un papel adhesivo especial. Muchos dibujantes usan este sistema, y es que el precio de las tramas es de escándalo y no está el panorama para esos derroches. Para hacer tus propias tramas prueba con cualquier programa que te permita hacer un copy & paste de un dibujo de puntos y repítelo muchas veces. Si así no te sale, pues no se...

JOSÉ VICENTE SANTOS

(Benidorm)

Tranquilo, puedes tener por seguro que mientras nosotros nos divirtamos tanto haciendo Neko, seguiremos "alegrandoos los aburridos ratos". El dibujo de Mink que nos mandas es muy chulo, aunque no recordaba yo que esta chica-dragona tuviera tanta "pechonalidad".

Bueno, puedes estar contento si eres un fan de U-Jin, ya que muchas de sus obras han sido publicadas en España: *Angel, Visionary* y los libros de ilustraciones *U-Jeune y Loose Socks* los puedes encontrar en muchas librerias especializadas.

CRIS CAMACHO SABIERS

(Marbella)

Cris nos manda una carta super-simpática decorada con dibujos que están la mar de bién. Empiezo a pensar que entre los lectores de Neko hay muchos artistas que tienen un gran potencial. De verdad que me han gustado mucho tus dibujos. Yo también soy fan de Katsura, entre muchos otros autores.

Bueno, ya sois bastantes que pedls direcciones de Internet a saco. ¿Qué os parece si en lugar de listar aqul muchas direcciones, os damos unas pocas desde las que podáis ir a muchas otras? Pues ahí van:

http://www.animanga.com
http://anime.jyu.fi/~anipike/imagegen.html
http://the.animearchive.org

Feliz navegación.

ERNEST TORRES ROIG

(Palma de Mallorca)

Ernest, tu nivel de dibujo está muy bien. Parece que hoy he dicho eso muchas veces ya, no. Pero es que es verdad. ¿Utilizas tinta con agua para hacer esos sombreados tan chulos? La verdad es que para publicar en Camaleón lo mejor que podrías hacer es seguir dibujando y mejorando cada día porque hay mucha gente que dibuja muy bien y, desgraciadamente, el mercado español del manga y del comic no tiene sitio para todos. Sólo acaban publicando los que mejor lo hacen, más perseveran y (por qué no decirlo) tienen la suerte de caer en gracia a los lectores.

Para lo de las clases de japonés, dice Minami-chan, que es la que sabe de eso, que vayas a la Escuela Oficial de

CHILD

GIRÓ

Julián del rey

Tash

Idiomas de tu ciudad, si hay, y ellos te informarán. Hay que ver el mal genio que tiene... ouch! ungh! ¿He dicho mal genio? Quería decir que eras muy simpática... anda por favor, deja de golpearme con esa mesa.

NURIA RODRIGUEZ (Barcelona)
Estooo... ¿he dicho alguna vez en este correo que dibujáis muy bien?
¿SI? Pues lo repito: ¡jo! ¡yo también quiero dibujar asI de bien!
Nuria, tu carta es muy chula, pero me se de alguno que, como te pille arrancando hojas de esa libreta tan chula de *Ah! Mi diosa*, te lo hará pasar mal.
Oye, ¿sabes que puedes hacer con las tramas? Un truco que usan muchos dibujantes es fotocopiar unas tramas originales encima de unos papeles adhesivos transparentes. Asl se consiguen las tramas falsas, que no son tan perfectas, pero son mucho más baratas. Creo que esto mismo lo he comentado en otra carta.
Argh! ¿A ti también te pasa lo de no tener pasta para comprara todos los mangas que quieres? Bienvenida al club. Creo que nos pasa a casi todos, menos aquellos que tienen la suerte de estar forrados.
Y por último, yo también creo que esto del Songoku Makinero es patético, ¿acaso no saben que Songoku sólo baila tangos?

AC (Argentona)
"¿Cómo es que la NEKO 30 tarda tanto en salir?". La verdad es que yo también me lo preguntaba (hasta que por fin salió), pero es que se ve que estos humanos que hay en redacción necesitan hacer cosas tales como dormir y comer y, claro, eso les quita tiempo... además, todo hay que decirlo, son más vagos que una marmota y no dan ni golpe y se pasan el día jugando y... PLAFF ffale... fale do detido, ¿ podeif facadme efe tobbo decopilatodio bde da boca? Ojalá Planeta saque *Yawara*, pero de momento no lo veo muy claro. Además piensa que son 29 tankoubons y en este país las obras

Carlos Plumed

Zasiko

Sergio Carbajo

Quiero hablar de las sucesivas censuras que ha ido sufriendo el manga por parte de algunos sectores de esta sociedad. Desde aquí quisiera decir a todas aquellas asociaciones de padres, de mujeres o diversos medios que antes de pedir la supresión de un producto, lo analicen tanto lo bueno como lo malo y una vez examinado a fondo muestren una opinión, pero ya conociendo el porqué. A todos aquellos padres que piden la supresión de muchas series en televisión les diría que se preocupen de sus propios hijos apagando su televisor (que seguro que mientras están reunidos, hablando con la/el vecino, viendo la telenovela (¡ puaj!) o el fútbol en el bar o de cena en un restaurante mientras sus hijos se quedan a cargo de una canguro), pues cada uno ya hará lo propio con los suyos, y asi no joderán a quien lo quiera ver.

Santiago González Martínez

tan largas parece que no funcionan muy bien (excepto *Dragon Ball*, claro). Si quieres saber más cosas de Yawara te remito al NEKO anterior donde hay un artículo de Minami sobre esta obra. El artículo es mediocre y el estilo bastante pobre pero... TCHAK ¡aaaaaaargh! ¡Eso de graparme un ojo con la grapadora hidráulica me ha dolido! ¡Sólo era una bromaaaaaaaa! TCHAK TCHAK TCHAK

DAC

Jorge Gantes

Ángel Jiménez

Jorge Gantes

HIGE NO NAI
(Vilassar de Mar)
Pues la tira que nos mandáis es un rato divertida y intentaré hacer que el que ensambla todo este sarao de cartas y dibujos la ponga en este correo o en el siguiente. "¿Kaze no Kami, tiene alguna relación con kamikaze? Vuestra pregunta me toca muy de cerca así que os la responderé de primera mano: Kaze no Kami significa Dios del Viento (o Gran Espíritu del Viento) o sea, yo. En cambio, kamikaze significa "viento divino" y es el nombre, como muchos sabréis, que se les daba a los pilotos japoneses que

Julián del Rey

J. Antonio Ávila

Yolanda Talens

MENSAJES

Esta gente del NEKO hace una revista que está muy bien, y todo el mundo se lo dice "qué bién que lo hacéis". Sí, yo también reconozco que lo hacen bien, pero eso no quita que cometan errores de vez en cuando y, con lo profesionales que se supone que son, hay que exigirles que no lo hagan ni una vez. Algunas de las cosas que a mi entender están mal: hablar mucho del manga que se hace en Japón y muy poco (casi nada) del que se hace en España. Tanta publicidad y tanto dibujo enorme dejan a los artículos un poco cortos y con mucho por decir. Muchas veces se os corta algún texto, o os salen pares de palabras repetidas. Lo de que se corte un texto lo encuentro super-molesto, y lo hacéis a menudo. El correero nuevo parece gracioso, pero no da mucha información que digamos. En el último número la pifiásteis con lo de poner fecha de octubre del 97 a las listas de personajes más queridos / mangas más vendidos. Espero que encontréis mis críticas constructivas ya que yo lo hago de buena fe. Lo que pretendo es que una de mis revistas favoritas sea mejor todavía. **Kritikón**

Ahora que Video Girl Ai ha finalizado en nuestro país, y a pesar de la continuación de las historias de chicas del vídeo gracias a Video Girl Len, nuestra añorada Ai sigue presente, esta vez en las tiras de los lectores. Esta nos ha caído en gracia. Muy buena, sí señor.

Jose U.Arcos

J. Antonio Ávila

pilotaban aviones suicida lanzándose contra el enemigo en la 2ª Gerra Mundial. ¿Alguna relación? En principio no, yo no uso avión....

SERGIO CARBAJO RODRIGUEZ . C/ Rolabuquera nº 3, 1ºDerecha. 08530, La Garriga (Barcelona)

"Y como parece que el del Correo es nuevo, le doy animos para que soporte nuestras cartas... Es broma, seguro que lo harás bien." ¿Cómo que "el del Correo"? ¡Un poco de respeto, humano! ... Perdona, me ha dado un ramalazo de orgullo divino, je, je, je... Pues la verdad es que agradezco las cartas que empiezan a ir dirigidas a mí, pues las anteriores todas iban dirigidas a Otaking y yo me sentía algo desplazado. Para *Evangelion* ya falta poco (¿qué digo? ¡si ya no falta nada!) así que podrás disfrutarlo y juzgar por ti mismo. Es bastante posible que acabemos viendo *Evangelion* por las autonómicas, después de todo, el segundo canal autonómico catalán ha ido emitiendo la mayoría de películas de Manga Video (por lo que Manga Video se ha embolsado una cantidad de pasta bastante considerable). *El Hazard* y *Tenchi Muyo* dudo mucho que aquellos que no seáis inmortales lo lleguéis a ver por la tele en España (y de verdad que pocas veces he tenido tantas ganas de estar equivocado). Casi se puede decir que la mejor opción es comprar cintas yankies (donde puedes elegir entre subtituladas o dobladas). Vale una pasta, pero el vicio tira mucho... No me atrevería a decir que haya una edad más o menos fija a la que los autores japoneses empiezan a publicar sus primeras obras. Algunos ganan algún concurso importante y de ahí saltan a la fama, otros en cambio hacen de ayudantes de otros autores más famosos para aprender y más tarde intentan publicar algo propio para dar el salto. Suelen tener alrededor de 19-22 años al empezar, aunque esto es muy variable y depende de sus estudios, del tiempo que sean ayudantes y de si consideramos como obras propiamente dichas lo que publican en fanzines. Por cierto, una curiosidad. El término "mangaka" que usamos tan frecuentemente para referirnos a

Judith Rodríguez

Albert Garduño

J. Antonio Ávila

Es muy triste que una gran editorial como Norma, que en teoría podría estar más cerca de los lectores, tenga una política tan mala. Primero, sin previo aviso, cierran series tan buenas como Kimagure, City Hunter y Touch (lo de Touch me dolió mucho), pero luego puedes entender que si no vende, no vende. Cuando salió Shadow Lady en tomo me pareció bien, porque eran sólo tres volúmenes y bueno, cada dos meses no duele tanto. Claro que el tercer tomo era la mitad de fino y pesaba muy poco. ¿De dónde sacan el papel? .¿De los Todo a 100?Eso sí, los cobran carísimos, y luego no venden. No, si no me extraña. Y es que no hay derecho.

Isabel Sánchez

Manuel Mena

Lorena Guilmain

Club Mangadictos

autores japoneses, se ve que no es exactamente lo que queremos decir, sinó que en Japón usan esa palabra para desiganr a los matadillos, currantes que hacen de asistentes (los que hacen el trabajo sucio vamos, fondos, tramas, etc...). Sergi nos ha pedido que pongamos su dirección por si alguien quiere cartearse con él o necesita colaboraciones para algún fanzine como dibujante o redactor... o no?

ZASIKO, C/ Somera nº 10, piso 6º D, 29001 Málaga.
La simpática Zasiko dice que quiere cartearse con otakus y aficionados a la "Dance Music" por lo que nos pide que reproduzcamos su dirección. Pues hecho está, así que vamos a por lo demás. ¿Direcciones de internet de tus series favoritas? Más arriba he puesto algunas que están bastante bien, pero ahora te paso unas cuantas más:
IRIA : **http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/9222** esta dirección es de un otaku chileno super-aficionado a todo lo de Katsura.

CITY HUNTER : **http://www.animanga.com/ Arcade**
AH! MY GODESS : **http://www.animanga.com/keiichi**

La verdad es que no podemos saber si I"S de Katsura tendrá buena aceptación en Japón (ya se verá dentro de un tiempo). Lo que es verdad es que DNA2 por ejemplo no tuvo demasiada aceptación y Katsura la tuvo que acabar de una forma un tanto brusca y rápida, lo mismo que pasó con Shadow Lady. De todas formas, es bastante probable que en un futuro no muy lejano Norma llegue a publicar *I"S* en España, ya que las obras de Katsura han sido las que les han dado mejores ventas durante bastante tiempo. Si quieres dibujar lo más normal es que cojas un DIN A3 en lugar de un DIN A4 (luego ya se reduce al tamaño que haga falta según la edición), pero si trabajas con un papel más grande es más fácil y más cómodo dibujar los detalles.
Bueno, por este mes ya vale. Los de redacción no paran de agredirme. Voy a hacer que me respeten, van a saber quien es Kaze no Kami... Eeeeoo ! Venid a ver que dharmaecuación tan chula y que octotrigramas más majos que he pintado. Ya verás tú cuando se pongan DENTRO, je, je, je...destrucción total asegurada , je, je , je ¡ Ahora ! ¿Eh? ¿No les pasa nada? ¡ Oops! Esta es la que destruye todo lo que está FUERA del octotrigrama. No creo que nos veamos el próximo mes, aunque nunca se sabeeeeeeeeee.....

Nerabe

Sakura

La verdad es que no digo nada nuevo si me quejo de lo abusivos que son los precios del manga en nuestro país. La verdad es que tanto Norma como Planeta nos están timando con unas ediciones bastante penosas a unos precios a los que sólo se puede clasificar como atraco. La verdad es que seguimos picando mes tras mes como una pandilla de corderos idiotizados, comprándonos nuestras colecciones favoritas y dejándonos una pasta considerable en ellas... y todo con el continuo temor de que el precio suba, la edición empeore (si es que eso es posible, porque empiezo a dudarlo), o que nuestra colección favorita deje de publicarse "por falta de ventas" (frase ésta de la que ya estamos hasta un sitio que sería grosero nombrar). En los USA hacen algunas ediciones decentes, lo podemos pedir por catálogo y el inglés es fácil de dominar, pero como el manga que quieras tenga algo erótico ya te puedes ir olvidando o sabiendo que lo vas a obtener totalmente censurado. Por otro lado no editan todo lo que queremos, aún que es posible que lo hagan pronto. En Francia editan bastantes cosas y no censuran nada y, aunque no tenemos venta por catálogo, podemos ir a Francia que está aquí al lado o, mejor aún, pedir cosas en Tonkam (Barcelona), pero después de lo de las pruebas nucleares en Mururoa y lo de los camiones en la frontera, preferiría no comprarles nada (sarcasmo y cinismo radical, que se note). Lo que nos lleva a Italia, la verdad es que tampoco sabemos italiano, pero nos han dicho que se entiende bastante bien, el problema es que algunas de sus ediciones son tan penosas como las de aquí (aunque por lo que cuestan...). Total, que lo que es conseguir manga impreso, chungo, chungo... Aunque si lo que se quiere son OVAs o pelis de animación, en USA y en Reino Unido hay aficionados que hacen fan-subs muy buenos. Otra cosa que podemos hacer es empezar a traducir nosotros mismos las ediciones japonesas o americanas de algunos mangas que queremos, y hacerlas llegar a otros aficionados sin cobrar más que el papel en el que están impresas. Por amor al manga. Quizás no seremos profesionales, pero la falta de profesionalidad la podemos suplir con esfuerzo y ganas de hacerlo bien, cosas que no parecen tener las editoriales de aquí.

Jordi Vall

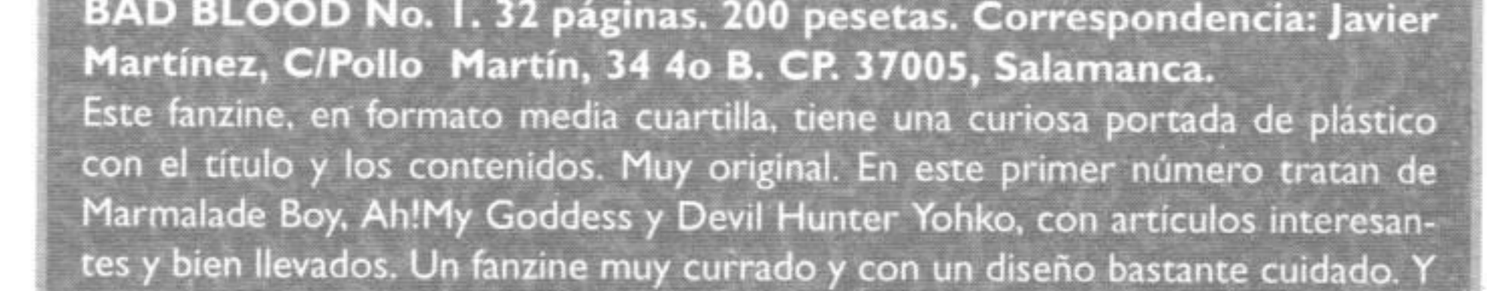
LA TIRA DE LECTORES

Es dura la vida del otaku, pero es más dura aún la del otaku aficionado al hentai. Al menos, si te acusan de leer manga erótico con Compiler o Crayon Shinchan, siempre puedes defenderte, pero con otros tipos digamos más subidos de tono... lo tienes más difícil. Y hay veces que el encargado de la tienda tiene bastante poco tacto, que es lo que nos cuenta Miguel Torres en esta tira.

NO ESTAMOS SOLOS

AHIRU, Nº1. 32 páginas. 275 ptas. E-mail: elorte@public.ibercaja.es. Correo normal: Músico Barbieri 5-21, 46018 Valencia.

En el Salón del Cómic nos llegó este fanzine realizado por gente de toda España que se han conocido a través de Internet gracias a la MLM. En este primer número se incluyen artículos sobre Hadashi no Gen, City Hunter y Wings of Honneamise entre otros. También incluye secciones fijas: El Rincón de Mi Diosa y la sección Anti-Dragon Ball. Mucha ilusión por hacer un buen fanzine y desmadre asegurado.



BAD BLOOD No. 1. 32 páginas. 200 pesetas. Correspondencia: Javier Martínez, C/Pollo Martín, 34 4o B. CP. 37005, Salamanca.

Este fanzine, en formato media cuartilla, tiene una curiosa portada de plástico con el título y los contenidos. Muy original. En este primer número tratan de Marmalade Boy, Ah!My Goddess y Devil Hunter Yohko, con artículos interesantes y bien llevados. Un fanzine muy currado y con un diseño bastante cuidado. Y lo del disket con imágenes vale la pena.

MANGA MAGAZINE Z, Nº1. 48 páginas. 125 ptas. Correspondencia: Juan José y Maribel del Val, C/ Sargento Provisional 3, 4º F, 47013 Valladolid.

Incluye varias historias con diferentes niveles de dibujo, entre las que hay una de Dragon Ball. También hay una sección llamada "Pinceladas de Japón" en la que se nos va introduciendo a la cultura japonesa. Este fanzine es paralelo al MANGA MAGAZINE (original ¿eh?).

FUTUROS MANGAKAS

La generación **JASP** también ha llegado al manga español. Joven en vías de estar sobradamente preparado, **Alvaro Navas,** admirador de Javier Olivares, por lo que parece, nos muestra dos historias cortas, una bastante divertida (Porche Challenge), y otra de una página (Fighting Vipers), mucho más trabajada que la anterior. Poco. Ánimo y adelante.

TAMAGOTCHI™

En el Neko anterior ya comentábamos que la gente de Redacción habíamos adoptado un Tamagotchi. Nuestro Truñi era un tamagotchi simpático y lleno de vida, que nos agobiaba, digo, alegraba con sus pitidos cariñosos. Era la alegría de Camaleón. Creció feliz, cuidado por sus numeroso padres y madres, siendo como un hijo para todos nosotros, pero nos dejó. Sí, amigos, nuestro Truñi ha pasado a mejor vida. Lejos quedan aquellos días cuando nos puteaba ganándonos y enfadándose cuando perdíamos (¿no era más lógico que le alegrara ganar?). También añoramos sus pitidos de alerta, sobretodo cuando estás en el cine y la gente te mira con cara asesina, diciéndote que apagues el móvil. Pero enfermó. Ahora tenemos otro tamagotchi adoptivo, pero ya no es lo mismo. Claro que al ver el Battle Tamagotchi, estamos pensando en conseguir uno, porque ya se sabe que el ejercicio es bueno para este tipo de mascotas. Pero nada, ningún tamagotchi extraño podrá ocupar su lugar. Nuestro Truñi I era único. Descanse en paz.

LA TIRA DE LECTORES

Daic sigue enviándonos sus divertidas tiras, esta vez emulando a D.S. En fin, lo que importa es la intención...

LISTA DE NOVEDADES

CAMALEÓN EDICIONES

B^3 #2 [de 6]
David Ramírez
24 pág. B/N.
250 pesetas.

DOMINIC #2 [de 2]
Art Brook's/ David Belmonte, José Luis Zaragoza
Último número.
24 pág. B/N.
250 pesetas.

DRAGON FALL #25
Hi No Tori Studio
32 pág. B/N.
325 pesetas.

NEKO #31
Incluye encarte de correo.
48 pág. B/N. Color.
390 pesetas.

GLÉNAT

COL. MANGA EUROPEO
H.K. 2: PARADISO
J. D. Morvan, Trantkat, Th. Trübe, V. Trannoy
140 pág. Color. Tapa dura.
1960 pesetas.

SUEÑOS #29
Jorge Riera/ Javier Sánchez
24 pág. B/N
225 pesetas.

TACO TENTACIÓN
Hiroyuki Utatane
Taco recopilatoria de los tres números de Tentación.
72 pág. B/N.
Precio por determinar.

LA CÚPULA

COLECCIÓN X #70
MISS 130
Chiyoji
Reedición del ya clásico álbum.
68 pág. B/N.
895 pesetas.

NORMA EDITORIAL

COL. MANGA GRAN VOLUMEN #20
RG VEDA #5 [de 10]
Clamp
200 pág. B/N.
1500 pesetas.

¡ESTÁS ARRESTADO! #16 [de 18]
Kosuke Fujishima
56 págs. B/N.
395 pesetas.

EVANGELION #1 [de 6]
Yoshiyuki Sadamoto/ Gainax
96 págs. B/N.
595 pesetas.

LA ESPADA DEL INMORTAL #8 [de 10]
Hiroaki Samura
112 pág. B/N.
850 pesetas.

OGENKI CLINIC #13 [de 18]
Haruka Inui
112 pág. B/N
750 pesetas.

VIDEO GIRL LEN #1 [de 6]
Masakazu Katsura
64 pág. B/N.
395 pesetas.

PLANETA-DeAGOSTINI

AH! MI DIOSA VOL. II #1 [de 8]
Kosuke Fujishima
32 pág. B/N.
295 pesetas.

ALITA VOL. V #9 [de 10]
Yukito Kishiro
48 pág. B/N.
325 pesetas.

CALM BREAKER #5 [de 7]
Masatsugu Iwase
48 pág. B/N.
395 pesetas.

CAZADORES DE MAGOS #2
Satoru Akahori/ Ray Omishi
200 páginas. B/N.
1200 pesetas.

COMPILER #3 [de 7]
Kia Asamiya
104 pág. B/N.
550 pesetas.

DOCTOR SLUMP #3 [de 14]
Akira Toriyama
88 pág. B/N.
595 pesetas.

DRAGON BALL #13
Akira Toriyama
Nueva edición de la serie.
Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #14
Akira Toriyama
Nueva edición de la serie.
Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #15
Akira Toriyama
Nueva edición de la serie.
Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #16
Akira Toriyama
Nueva edición de la serie.
Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL-ANIME KIDS COMICS #7
Akira Toriyama
24 pág. Color.
295 pesetas.

DRAGON BALL VOL. 27
Akira Toriyama
184 pág. B/N.
995 pesetas.

DRAGON HALF #4 [de 4]
Ryusuke Mita
Último número.
88 pág. B/N.
595 pesetas.

FORTUNE QUEST #7 [de 8]
Natsumi Mikai/ Misio Fukazawa
64 pág. B/N.
375 pesetas.

GUNSMITH CATS #8 [de 9]
Kenichi Sonoda
32 pág. B/N.
295 pesetas.

HOT SHOT #5 [de 5]
K. Kurosawa/ S. Shibusawa
Último número.
48 pág. B/N.
395 pesetas.

MISS CHINA #3 [de 5]
Kenji Tsuruta
32 pág. B/N.
295 pesetas.

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE #15
Buronson/Hara
Bimestral.
192 pág. B/N.
1200 pesetas.

RANMA 1/2 VOL. V #8 [de 8]
Rumiko Takahashi
Úlltimo número.
48 pág. B/N.
325 pesetas.

3x3 OJOS #10 [de 13]
Yuzo Takada
40 pág. B/N.
325 pesetas.